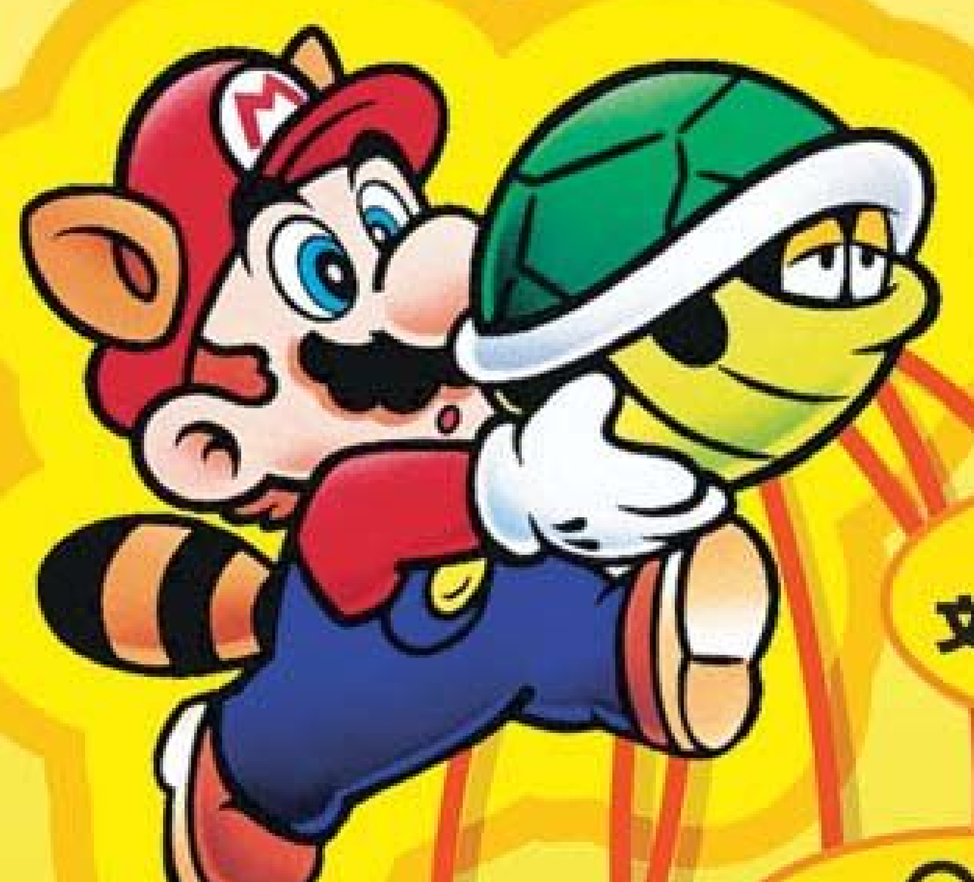


Art
文章相关目录

Ost
马里奥20周年纪念
音乐集

Emu
本月模拟器大全

Reader
读者点播
《北欧女神》
日文镜像加最新汉化补丁

Spec
本期特别放送
《三国战纪》全收录

Roms
Gba – 本月GBA游戏集合 2100-2180
Nds – 本月NDS游戏集合 0096-0145
Mame – MAME 0.99～1.01游戏ROM
Cnroms – 本月汉化游戏更新

Tools
使用光盘所需要的软件

动感百分百
齐鲁电子出版社
定价：¥13元
（手册+DVD光盘）
ISBN 7-900416-66-8



EMUZONE 模拟地带 VOL.24


EMU ZONE
模拟地带
THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE
三国战纪2模拟专题
三國戰紀2
不败经典 CAPCOM世纪
地上的天空 自由的传说
陆行鸟赞举
WWW.EMU-ZONE.ORG
在恶魔梦魇中起舞
女神转生系列回顾
游戏天籁
马里奥20周年纪念音乐收藏集
神佑擂台
SFC精彩录像赏析
DIY教室
NDS FLASHME刷机全攻略
新手学堂
VBALINK联机实战
汉化天空
PSP真三国无双汉化指南
模拟名人堂
BOYCOTT作者GOLLUM访谈
NO$GMB作者MARTIN KORTH访谈
VOL.24



制　　作：《模拟地带》编辑部

策　　划：陈浩

主　　编：龙二

编辑部主任：Cotolo

栏目 编辑：Cotolo Taka 雪晴 微风

美术 编辑：Ghosts

策划 推广：北京金地辉煌科技发展有限公司

网　　址：http://www.emu-zone.org

咨询 投稿：ezmag@163.com

定　　价：人民币13元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏，
注意自我保护，谨防受骗上当，
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身，
合理安排时间，享受健康生活。

模拟地带
EMU ZONE VOL.24
CONTENTS

文/微风
责编/微风

失落的天堂

责编小记

MAME 终于完成了 1.0 版的过渡，可能让不少人的梦想都破灭了吧，当然这其中也包括我。几乎每个伴随着 MAME 成长的人，都会对于这个模拟器寄予厚望，毕竟它曾经创造过无数令人激动的奇迹，是它在那段疯狂的 Neogeo 游戏 DUMP 时代后，继续激起我们对模拟器的热情，从 0.32b 到 0.62b，可以说是 MAME 最辉煌的日子，每天晚上盯着 WIP 页面不断刷新的那份守候，每次 MAME 更新后奔走相告的那份激动……时至今日，我才明白了过来，当年喜爱的，并不是玩上新游戏的那份享受，而是等待游戏被模拟的那份激动而已……

微风 /daodo@163.net

街机模拟通告

Guru 的 ROM DUMP 报告

有时候感觉 Guru 真是一个非常幸福的人，每隔几天，就会收到世界各地的模拟爱好者或朋友们发来的邮包，里面有着让我们眼花缭乱的基板、芯片、光盘等等，这种时常都有的惊喜对于一位模拟界的人来说，是最高的荣誉和幸福，好在我们也能分享到他的那份幸福。



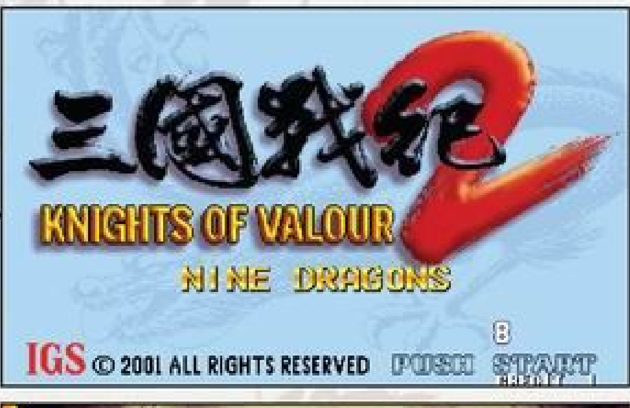
Guru 首先收到来自日本著名 DUMP 小组“the Dumping Project Team”发过来的大邮包，里面的好东西不少，包括 CPS2 上的《Choukou》、日版《豪血寺》、《豪血寺传奇》、四块 ST-V 的游戏卡带、韩版的《月华剑士》以及《Hidden Catch》系列基板等等一大堆。Guru 的效率也不低，《豪血

寺》已经加到了MAME中，几款ST-V游戏也在DUMP中。



上次我们提到Guru收到的一个最高机密包终于揭晓，就是我们图中可以看到的，相信跳舞机系列的Fans都很熟悉，这里包含了从《DDR 1st mix》到《DDR 7th mix-Max2》的全部光盘，不少人流口水了吧^^。除此之外，这个月来的Model系基板也不少，例如Model3上的《格斗之蛇2》、《Scud Race Plus》、《钓鱼高手》以及Model2上的《Over rev》和《东京番外地》，其中《Over Rev》已经被Nebula M2模拟。

三国战纪2如期到来



相信这是本期最大也最值得我们激动的新闻了。Elsemi果然没有食言，在国人happyasr（星星）、BillyJR等人的帮助下，Arm程序被顺利Dump下来的同时，万众期盼的Nebula 2.25也如期到来，在里面能找到令我们眼睛发亮的《三国战纪2》和《群雄争霸》，至此IGS的PGM系统模拟已经进入到了第二阶段。



在实际测试中，除了发现模拟器不支持即时存档功能和网络排名外，其他方面已接近完美，从头到尾玩了几个通关后，街机厅的那种感觉已经回来了大半，另外音乐方面还有一点瑕疵，游戏过程中偶尔会有点爆音以及BOSS战的背景音乐不够准确，相信下个版本的Nebula就会对此进行修正。而游戏的区域选择功能目前也还不支持，所以Elsemi把游戏版本限定在英文，大家先不用去费心思调整。光盘上已经附带了完整的《三国战纪2》游戏ROM和模拟器，感兴趣的读者不妨配合杂志的专题来了解这个值得国人骄傲的清版动作游戏，另外这个版本的Nebula还支持了《大家来找碴》，MM玩家绝对不能错过哦。



Model 2b 的最新模拟进展

Elsemi 现在已经低调到完全不向外部透露消息的地步，就连 Model2 的模拟进展也交给了 Guru 来发布，这次模拟的是 Guru 刚 Dump 下不久的一款由 Jaleco 发表于 Model2B 基板上的赛车游戏《Over Rev》。其实 NebulaM2 中的 Model2 模拟代码已经很成熟了，从 Guru 公布的游戏截图来看，画面已经非常完美，所以现在 Model2 基板模拟的进度反而是看游戏 Dump 的速度。相对于兼容性和游戏量支持的进展，我相信读者们更期待的是何时 NebulaM2 能支持显卡的硬件加速来提升模拟器的运行速度吧，毕竟这才是最实在的。



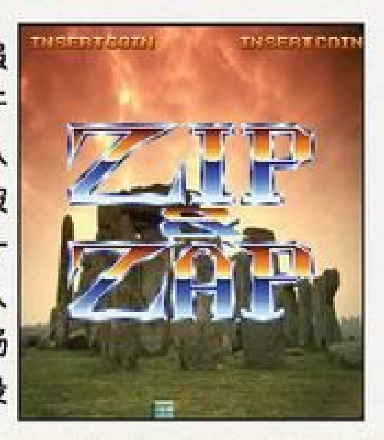


MAME相关

自 1997 年诞生以来，MAME 终于完成了有史以来最大一个版本号的过渡。没有看到 CPS3 的模拟；没有看到大量 DataEast 游戏的支持；没有飞跃性的核心变动，一切就和过去那样简单，抬头抬尾的更新还在继续，U 版还在层出不穷。或许 MAME 小组在告诉我们，这只是个版本号而已，只是这样而已，就象 MAME 一样，它再伟大也只是个模拟器而已，最多算是个伟大的模拟器，要来的总会来的……

Haze

对于 Haze 来说，无论是什么游戏，都有它模拟的必要，虽然因为某些游戏的特殊性，它会受到大多数人的期待，但对于 Haze 来说，它和一款没人知道的成人游戏没什么区别。虽然从 Guru 那收到基板，ROM Dump 下来到 Haze 的手上，然后被 MAME 支持已经成了个一成不变的流程，但很明显，Haze 是十分享受这份“枯燥”的工作的。最近 Haze除了完成了一款成人打砖块游戏《Zip & Zap》的模拟外，还模拟了一款挺爽快的场景动作游戏《Metal Saver》，虽然制作该游戏的公司是我们没







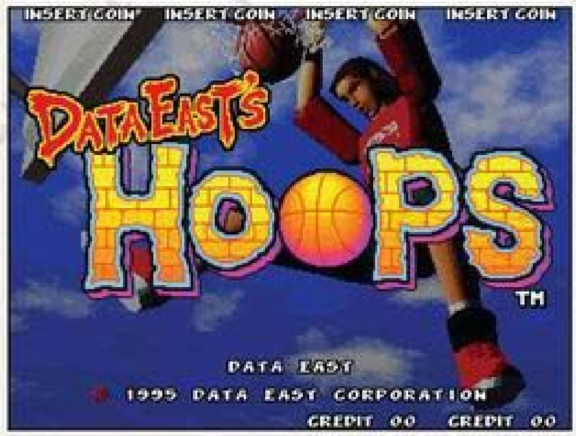
听说过的 First Amusement，但从那个小马 LOGO 来看，这无疑是 Semicom 于九十年代末期的作品，怪不得玩起来感觉非常不错。

Bryan

如果问起大家现在最期待哪个街机游戏被模拟，应该有不少人都会大喊《午夜生杀》吧，这款 Data East 93 年出产的清版动作游戏曾经让我们疯狂过不少时间，随着 MAME 的发展，虽然绝大多数我们熟悉的经典游戏都被模拟，但不少 Data East 的精品仍然由于保护问题而埋藏在尘封的记忆中等待我们去挖掘。值得庆幸的是，一直从事 DataEast 基板模拟的 Bryan 在完成《钩子战机》后，花了点时间在《午夜生杀》的保护破解上，目前已经有了很大的成果，从截图来看，游戏画面的模拟基本达到了完美，Bryan 也说只需要很短时间，这款游戏的模拟将浮上台面，同时从中获益的还包括所有使用 Deco 156 CPU 的 DataEast 游戏，例如《Hoops》、《Backfire》等，确实是个非常不错的消息。







Ville

Ville 是 MAME 小组中少数喜欢模拟九十年代末期游戏的成员之一，最近他花了不少精力在模拟 Konami 的招牌游戏《宇宙巡航机 4 复活》上。修正了一些简单的错误和加入了更多的 SHARC 代码之后，现在已经可以进入游戏了。当然这款采用 3Dfx 芯片的基板模









拟起来可不简单，目前画面仍然很多无法模拟，不过也离模拟不会太遥远。另外不少玩家喜欢的硬盘镜像游戏《战区 51》的模拟也有了进展，主要是画面方面的改进，不过另一版本的《战区 51：Site 4》却仍然因为保护原因只能看无法操作。

Luca

对于“IGS 游戏杀手”Luca 来说，《幸运满贯》和《龙虎榜》的模拟自然是水到渠成，原来《龙虎榜》的一些显示问题和《幸运满贯》的保护也解开了，现在我们已经可以在新版的 MAME 里找到这两款游戏。除此之外，Luca 还模拟了《中国龙》的一代，这个当年在街机厅里被誉为 H 得最厉害的游戏，相信不少玩家都还记得。至此，先一批到达井 Dump 的 IGS 游戏的模拟已经告一段落，而新的 IGS 游戏将陆续到达 Guru 的手中，值得我们等待的东西还有很多。







Angelo

相信不少读者对这位 MAME 成员都不大熟悉，他就是目前在从事 MAME 中 ST-V 驱动模拟工作的人。虽然我们在每次 MAME 更新新版本的文档里看不到什么 SEGA 土星互换基板 ST-V 模拟进展的信息，但 ST-V 驱动的改进相信每一个细心的玩家都会发现，每个版本总会悄悄地加入几个 ST-V 游戏的模拟，这其中 Angelo 可谓居功至伟。现在他又为我们带来了 ST-V 模拟的好消息，在仔细研究下，他终于了解了 IC13 ROM 的载入情况，这个发现让不少 ST-V 游戏都可以正常启动了，例如《Find Love》、《水浒英雄传》、《苍穹红莲队》等非常著名的游戏，特别是《苍穹红莲队》这款飞行射击游戏，我当年玩得可算是废寝忘食，ST-V 的模拟绝对是值得我们关注的一大热点。

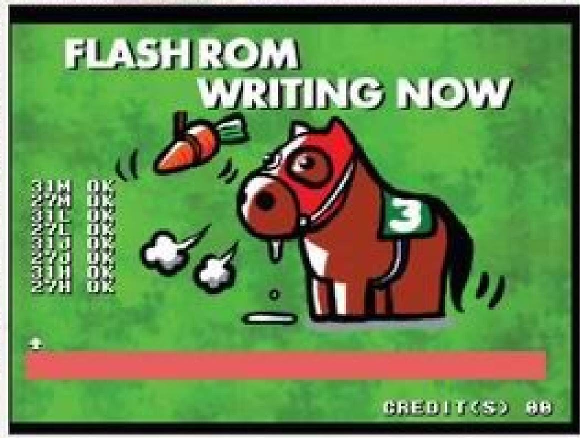






R.belmont

R.belmont（这名字也许是因为他喜欢《恶魔城》而起的），也就是 Abree，这位模拟兴趣广泛的成员，除了弄他的街机和家用机音乐模拟器外，还把 Guru 最近 Dump 的 Namco System 22 基板上的滑雪游戏《Alpine Racer 2》加入了 MAME 游戏支持列表中，据他本人说，模拟这个几乎没花什么精神，这款游戏充满金属感的背景音乐非常值得大家去听一下。除此之外，他还弄了弄 Konami 的 System 573 基板，放出了这款基板上的一个游戏《黑马传奇》的模拟截图，看上去画面很不错。在 MESS（和 MAME 类似，MESS 是一个多家用机模拟器）那边，Abree 升级了一下其中的 SFC（超任）驱动，当然 MAME 中的这类驱动也同样得到了升级，看来 Abree 的涉及范围确实够广泛的，希望他能尽早透露点 ZiNc 最近的进展。









SHADOW Warriors

清版动作游戏系列

中文名：忍者龙剑传
英文名：Shadow Warrior
ROM 名称：shadoww.zip
制作厂商：Tecmo
年份：1988







《忍者龙剑传》，一个曾经在中国游戏业起步期风靡一时的名字，一个成就 XBOX 在三大主机之战中起着举足轻重地位的名字，对于这个名字，所有游戏玩家都有着一份深深的怀念。

在八十年代末期，比起 Taito、Sega 等游戏公司，Tecmo 只能算是个后起之秀，直到红白机上的《忍者龙剑传》三连发的出现，那个兔子 LOGO 里扶着的字母“Tecmo”才在我们心中留下印象。因为我们只能在这个系列的动作游戏上，才能找到如此精细的背景和如此华丽的画面，这个优点被 Tecmo 一直保持到了现在。

实话说，街机版的《忍者龙剑传》并不象红白机的三连作那么突出，讲述的是我们的主角龙在美国的冒险经历。当然，本作一样拥有这个系列一直以来的优点：华丽的画面和超高的难度，特别在游戏画面方面，作为一款一九八八年的游戏，其精细度大大超越了我们的想像，令我们真正领略到街机机能的强大，恰到好处的角色大小以及精细的背景真实再现了美国街头的特色，这令它在当年的同类游戏中脱颖而出。除了画面的优势外，打斗感也非常真实，这得借助 Tecmo 设计师们对角色动作的把握，即使是一个小兵，也会要出一套华丽的连招把我们的主角打倒在地，而主角龙的空中摔投和跳墙反弹也令当时的我们激动不已。可惜的是，这款街机版

的优点仅限以上，Tecmo 没有把红白机上同名作品中的忍术系统带过来，以至于我们的主角背着把剑，却和个街头小混混一样与敌人近身肉搏，完全没有忍者的风范。在游戏的系统方面更是简单到可以用简陋来形容，重复的简单攻击比较容易令玩家感到枯燥，虽然关卡方面设计有一定的优势，不少关卡中都把背景的障碍和攻关结合到了一起，例如电线杆上的战斗和高速公路中的躲车辆等，但面对如狼似虎的敌人，我们玩家就像刚进大城市的乡巴佬，轻松被敌人蹂躏至死……



和红白机上的三作一样，这款街机版也被作为隐藏要素附带在 XBOX 上新发布的《忍龙外传 黑》里面，如果大家想体验这款游戏而又没有 XBOX 的话，不妨试试我们万能的模拟器。



动作格斗游戏系列

中文名：世界英雄完美版
英文名：World Hero Perfect
ROM 名称：whp.zip
制作厂商：ADK / SNK
年份：1995

如果你见证了当年 SNK 和 CAPCOM 的格斗游戏之战，就一定对这款游戏非常熟悉，作为 SNK 的起家游戏之一，随着"《拳皇》系列"以及"《侍魂》系列"的走红和SNK的偏重，"《世界英雄》系列"逐渐淡出了格斗玩家的记忆中，但是其历史意义是不容置疑的，是它和《侍魂》把我带进了缤纷的 SNK 格斗世界……



早期的《世界英雄》虽然存在着系统不健全，出招判定不完善的缺点（玩过《街霸》一代的玩家就能了解），但其出色的人设和采用按键时间决定攻击轻重的方式还是为这个系列赢得了许多铁杆玩家。

《世界英雄完美版》是这个系列的最后作，也是最完善、最优秀的一作，制作厂商 ADK 虽然不为广大玩家熟悉，但在当时也是 SNK 阵营中的大将。通过三作的进化，《世界英雄完美版》无论从角色数量、画面和手感都有巨大的飞跃，不过招式判定过严的缺点仍然存在，这对许多刚接触游戏的玩家造成了不小的困扰，或者是 ADK 长期养成的恶习吧。在系统方面，已经和流行的格斗游戏同步，在“Hero”能量槽满情况下，能释放超必杀和红血大招。《世界英雄完美版》的角色设计是我最欣赏的部分，中国上下五千年历史果然具有其他国家无法比拟的优势，从孙大圣到吕奉先，从成吉斯汗到李小龙，中国角色在游戏中占了相当大的份量，面对我们熟悉的角色，玩起来特别有亲切感，SNK 似乎很早就对中国角色宠爱有加，相信这也是 SNK 系格斗游戏在国内风靡的原因之一。









《世界英雄》发展到第三代，无论从系统还是角色方面都已经非常完善了，只可惜在另外几个强作的强势下，这个系列失去了开发商的宠爱，经历了近十年仍然没有任何续作的消息，不得不遗憾一下，唯有通过我们的模拟器去重温那段美好的过去。这里顺便附上一段选择隐藏人物的秘技，希望能勾起大家的回忆。

NEO DIO（超级酷男）

在人物选择画面一直按着 B，输入↑↑↓↓←→←→ ·B+C，就可以使用 NEO·DIO 。

齐天大圣孙悟空（我们从小的偶像）

在人物选择画面一直按着 C，输入↑↑↓↓←→←→ ·B+C，就可以使用齐天大圣孙悟空。

飞行射击游戏系列

中文名：太空战机外传 - 银鹰

英文名：Darius Gaiden - Silver Hawk

ROM 名称：whp.zip

制作厂商：Taito

年份：1994



“《太空战机》系列”、“《宇宙巡航机》系列”以及“《镭射战机》系列”曾被誉为早期三大经典射击游戏，而其中则以 Taito 于 1986 年开

发发表的“《太空战机》系列”影响最为深远。

和现在不同，八十年代的 Taito 无论从技术实力还是制作团队来看，都属于当时游戏厂商的佼佼者。在八十年代末期至九十年代初期，受《太空侵略者》（Space Invader）的影响，飞行射击游戏一直是街机游戏的主体，也是厂商竞争最激烈的板块。经历了射击游戏的蜕变后，在各大游戏基本要素基础建立的前提下，游戏厂商们开始着手提升画面的华丽程度来吸引更多的玩家，而拥有庞大技术实力的 Taito，在这方面自然是遥遥领先。《太空战机》发布后，凭借超大的屏幕画面、极具魄力的敌我角色令当时的玩家惊为天人，也拉开了这个系列辉煌的序幕。



这个曾被誉为最华丽的横版飞行射击游戏，也是首先运用多重卷轴背景效果的游戏之一，技术的领先让这款游戏的画面素质远远抛离了其他同类游戏。这里介绍的这款外传是 Taito 于 1994 年发表的《太空战机》续作，虽说是外传，但无论从画面还是系统来看，都继承了这个系列的优点，多重卷轴的运用令游戏背景异常华丽，完美地表现出了太空中那种神秘的空间美感。系统方面则已经相当成熟，除了副武器、保护罩这些不变的要素，这个系列中段数升级的武器系统得到了延续，庞大的武器提升空间让我们大呼过瘾，而其中通过释放黑洞吸收屏幕所有敌人并产生华丽的大爆炸的保护更是令我们眼花缭乱，而这个系列中以巨大的机械鱼作为每关关底 BOSS 的优点也完整地保留了下来。在那个年代，只有 Taito 才能在这个性能的机台上把 2D 和 3D 的画面衔接得如此完美。



除了画面和游戏性外，还有一点最吸引我的地方，那就是游戏的配乐。在悠扬的音乐背后还有一个神秘的女声在轻轻地歌唱，和背景配合的丝丝入扣。游戏关卡也可以通过我们的选择进行多线式的发展，二十多个可选关卡绝对可以满足射击游戏迷的需要，或许只有 Taito 才能制作出各方面都能兼顾的完美射击游戏。



另外，官方还为这个版本加入了些新要素作为特别版推出，本期光盘中已经附上，喜欢这个系列的玩家万万不能错过。



微风的街机海报馆

不少读者来信埋怨说我们街机栏里好看的图片相对于家用机的实在太少了，其实不然，我们拥有独具一格的图片资源，那就是最值得我们骄傲的街机海报。几乎每款街机游戏的发布，厂商都会费尽心思为游戏设计海报，虽然素质各异，但这种粗犷风格却是其他游戏无法比拟的，如果你对这些图片也有兴趣，不妨进入我的海报馆看一看。

清版动作游戏给我们最深刻的印象是什么？我想熟悉这类游戏的玩家都非常清楚，爽快的打斗和紧张的 BOSS 战，还有必不可缺的华丽背摔。虽然《64 号街》在当时众多清版动作游戏中并不算是非常突出的，但它的海报却把这类游戏的特色表露无遗，那种把敌人背摔出去撞墙的实在感，只有一个字可以形容——爽！哦，别忘了还有地下那个鸡腿……



如果不看名字的，不知道有多少玩家可以通过这张海报想起这个游戏，虽然只是一款九零年的飞行射击游戏，不过海报设计得确实非常华丽，关底BOSS配合游戏中的双主角，让人看了有热血沸腾的感觉，只可惜现在已无法领略到 IREM 制作的游戏里那种特殊的金属质感画面了。



大家千万别误会，我可不是来给大家介绍 H 游戏的，其实只要熟悉“《梦幻模拟战》系列”的读者，就会看到这张海报便立即想起一个人，没错，就是被誉为 H 插画大神的漆原智志。Jaleco 做这类游戏果然够专业，不但请了知名的插画师设计角色，还请上了为《美少女战士》配音的声优来配音，当然，我并不是说这游戏值得一玩，只是这张图绝对值得收藏而已。

大家一起来猜猜海报里这个胖胖的性感小女生是谁？相信都猜不到吧。这可是 SNK 游戏的玉女掌门人——雅典娜！你没看错，就是“《拳皇》系列”里迷倒万千少男的纯情小女生。其实雅典娜很早就在 SNK 的游戏里作为主角出现了，在当时已经迷倒了不少人，不过算下来，她的年龄似乎比不少读者都大的，好在游戏人物是不会随时间而变化的。



街机模拟 Q&A

Q：我从网上下载了官方发表的 MAME32，但在玩某些射击游戏或动作游戏时，时间太长会手累，请问是否能在 MAME 中设置连发的键？

A：官方 MAME32 是不支持连发功能的，所以建议大家使用非官方的 MAME，例如我们国人的 MAME32Plus!。进入游戏后按 TAB 呼叫出游戏设置菜单，在菜单中选择按键连发功能，就可以对应设置好连发键了，非常简便。

Q：在用 MAME 玩游戏时候，对于有些老游戏会运行太快，我控制不过来，但对于一些后期游戏运行速度又太慢，我想问问如何能自己控制游戏运行的速度？

A：其实 MAME 中有控制帧速的快捷键：F8 是减跳帧数；F9 是加跳帧数；F10 则用于限制帧数；要知道目前帧数，则可以按 F11 观看，同样再按 F11 可以取消。跳帧数越小速度则越慢，当然画面也越流畅，否则相反，而限制帧数则可以让某些运行速度太快的游戏以游戏原始的速度运行，当然，如果电脑配置不高，要想获得即流畅又标准的运行速度是不行的，灵活使用这几个键可以让游戏更适合自己的电脑。

Q：请问光盘中附带的 MAME 作弊文件如何使用？

A：只要把压缩包中的 cheat.dat 复制到你的 MAME 目录，就可以在 MAME 中使用。首先运行游戏，然后按 TAB 调出游戏菜单，选择游戏作弊，在里面启动作弊就可以使用相应的作弊功能，相关的作弊内容可以在里面具体观看，如果无法启动则说明作弊文件没安装好，当然也有可能作弊文件中没对应这款游戏的作弊数据。

Q：我喜欢用 Winkawaks 和朋友在网上进行对战游戏，可是最近我总是无法刷出我常去的那几个服务器，为什么？

A：因为 Winkawaks 使用 kaillera 插件进行联网游戏，而最近 kaillera 的服务器似乎出了故障，所以建议大家最近使用直接输入 IP 的方式和朋友一起对战游戏。

Q：关于 Winkawaks 的 Winamp 点唱机功能，我一直不知道有什么用，可否给我们介绍一下？

A：Winkawaks 的 Winamp 点唱机功能其实就是自己定制游戏音乐的功能，利用外挂 Winamp，把游戏中对应的背景音轨换上 Winamp 中自定义顺序的歌曲来播放，使用这功能的时候，记得要加上足够的歌曲，并把游戏原来的音乐取消掉。



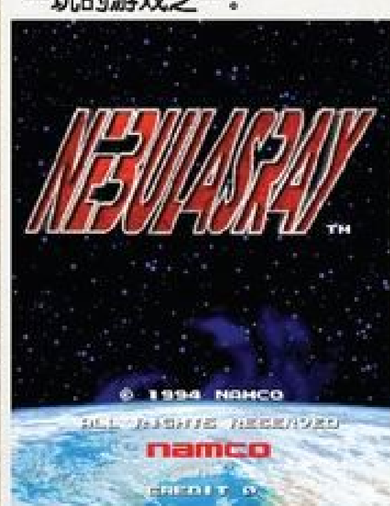
新版MAME图鉴

Multiple Arcade Machine Emulator

星尘镭射战机

ROM 名：nebulray.zip
游戏厂商：Namco
年份：1994

时至 1994 年，飞行射击游戏早已发展成熟，彩京系列射击游戏和西部企划的"《雷电战士》系列"各领风骚，这款由Namco在自己开发的基板上亲自操刀的飞行射击游戏，能在这个竞争激烈的市场占有一席之位，自然有其过人之处。借助 NB1 基板不错的性能，游戏中灵活地运用了仿 3D 的画面和横向卷轴功能，展现出我们梦寐以求的星际大战背景，各种灵活的战机和巨大的铁甲战舰横行于游戏中，把游戏气氛衬托得异常激烈。说实话，《星尘镭射战机》中对仿3D画面的运用非常完美，只有后期西部"《雷电战士》系列"可以与之媲美，特别是关底的 BOSS 战，大型飞行器那种旋转和攻击，即使是真三维游戏也不过如是。在系统方面，虽然主武器只有两种选择，但游戏中还提供了大量有使用时间限制的特殊武器，不但威力巨大，而且非常有针对性，例如有跟踪能力的红色镭光线、蓝色的排炮、黄色的轰炸炮，掌握好使用可对敌方战舰起到一击必杀的作用。这款游戏在国内比较少见，其实很早就被 MAME 模拟了，不过模拟存在不少问题，在新版才得到了几乎完美的修正，是本期最值得一玩的游戏之一。







合金拯救者

ROM 名：metlsavr.zip
游戏厂商：First Amusement
年份：1994



这是另一个本期最值得玩的游戏，游戏类型和我们熟悉的《清道夫》、《雪山兄弟》类似，是在一固定场景里消灭敌人然后过关的类型，虽然有点像跟风之作，但它还是有着自己的特色。在游戏中可以选择两位主角进行游戏，男主角擅长近身搏斗，女主角则以枪械和炸弹为主要攻击。虽然不是正式的动作游戏和射击游戏，但在这款游戏里我们都能找类似的感觉，例如男主角有动作游戏的下铲脚甚至可以释放波动拳，而女主角则以快速的手枪远距离消灭敌人，还可以对枪无法攻击的敌人利用定时炸弹炸掉。另外，通过吃消灭敌人后的道具，主角们还能升级攻击力，男主角会有更

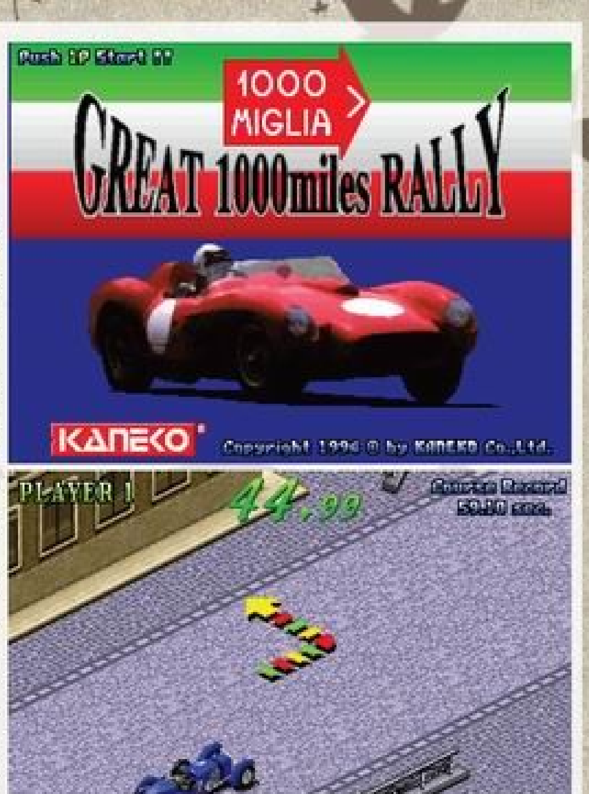




强力的招式，而女主角则会换上威力强大的喷火枪，血槽也会随着战斗而增长。作为一款游戏性和特色兼顾的游戏，这里吐血推荐给大家。

1000拉力大赛

ROM名：gtmr.zip
游戏厂商：Keneko
年份：1994



一直很喜欢Keneko对游戏画面那种精雕细刻的态度，能把精细的画面和真实感结合得非常紧密（例如以前给大家介绍过的超华丽射击游戏《Cyvern》），这款1994年出自Keneko的赛车游戏同样具备以上优点。在3D基板出现之前，这类仿3D赛车游戏一直占据着街机厅的一角，虽然只是平面游戏，但速度感丝毫不比现在的赛车游戏差，游戏中对玩家过弯、甩尾、手刹的要求都非常高。由于赛道并不长，只有做得非常完美才能获得过关的资格，因为我们除了提高自己的操作外，还得对赛道有一定的熟悉。另外游戏中还提供了大量的车辆选择，在飞驰途中也加入了破坏周围障碍物的设定，非常有真实感。

三色迷你游戏大集合

ROM名：bishi.zip
游戏厂商：Konami
年份：1996



或许因为玩家类型不同，日本大受欢迎的各类迷你游戏集在我国并不热门，接触到模拟器我们才发现有如此多这类街机游戏，而我们所熟悉的Konami更是制作这类游戏的佼佼者。这款游戏有点类似我们熟悉的

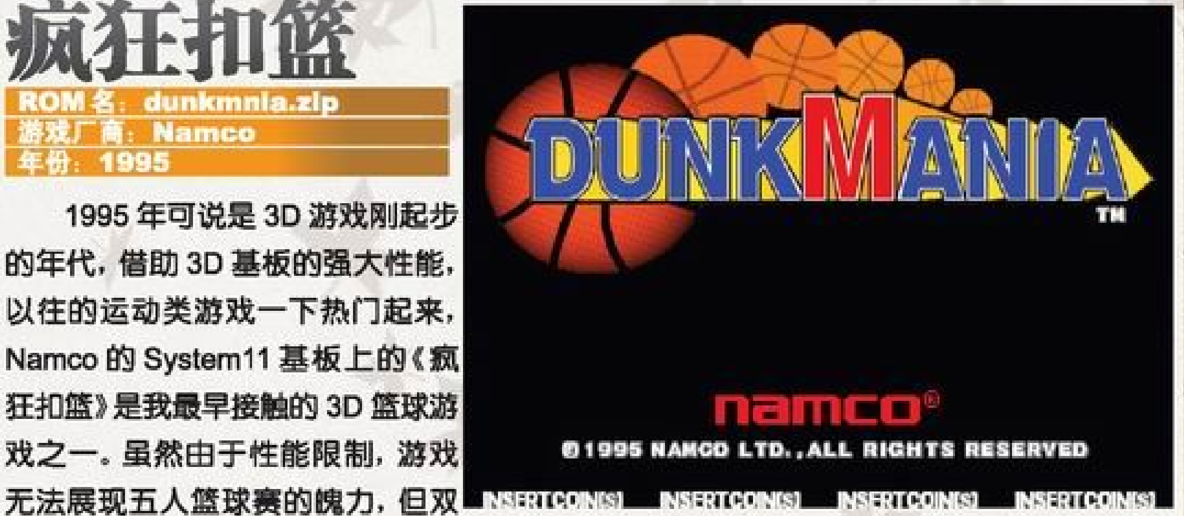




《打企鹅》、《敲地鼠》之类，不过花样非常多，在游戏中我们只需要按到红、绿、蓝三个键位，通过控制这三个按键，我们可以进行打砖块、选美女（？）、吃面等小游戏。虽然游戏方式简单，但要求玩家对颜色的分辨和反应能力非常高，游戏中合格的数字几乎都需要玩家毫无错误的操作才能达到，再配上游戏中不断加速的音乐和营造的气氛，令人倍感紧张刺激，推荐给和 MM 一起玩的读者，不过要做好被虐的准备哦。

疯狂扣篮

ROM 名：dunkmnia.zip
游戏厂商：Namco
年份：1995



1995 年可说是 3D 游戏刚起步的年代，借助 3D 基板的强大性能，以往的运动类游戏一下热门起来，Namco 的 System11 基板上的《疯狂扣篮》是我最早接触的 3D 篮球游戏之一。虽然由于性能限制，游戏无法展现五人篮球赛的魄力，但双人对抗中无论是我们熟悉的 NBA 明星，还是他们热血沸腾的扣篮动作都在游戏中一一再现。从开始极具魄力的过场，就把我们带到激烈的篮球赛中，由于一方只有双手，游戏中的操作相对简单，但配合方面却异常重要，最令人激动的是可以四人一起控制游戏，许多在现实总无法实现的动作和配合都可以在游戏里轻松再现，打起来非常爽快。





水之精灵

ROM名：liquidk.zip
游戏厂商：Taito
年份：1990



虽然不能说Taito出品必属精品，但至少品质还是有保证的，特别对于这类以可爱的角色作为卖点的游戏。这款游戏的画面有点类似我们在红白机年代就熟悉的《爱的小屋》，不过游戏类型则完全不同，属于动作过关类游戏。主角的水球攻击不但可以影响一片敌人，还能起到反弹、灭火、催动水车等作用。虽然每一个关卡都不长，不过要安全地过关可得在操作和路线上花不好心思，多利用水球爆开后的流动效果，可以消灭在尴尬位置上的敌人。另外游戏中还有蓄力攻击和BOSS战，真可谓麻雀虽小，五脏俱全，这里强烈推荐给MM玩家。





劫金兄弟

ROM名：bnzabros.zip
游戏厂商：Sega
年份：1990



想不到Sega的system24基板上也有这类有趣的游戏，有点类似于我们以前玩的《淘金者》。在游戏里我们同样是扮演罪犯，这次的目标是抢劫银行。当然，游戏中并不是单调地拿了金子就走人的类型，游戏开始就已经为我们做好了准备工作，游戏中对地形和要偷的东西都标注清楚了，抓上麻醉枪就开始。不过这里不是《魂斗罗》，抢银行也得用脑的，因为所有守卫都是不死的，枪只能让他们暂时停止一段时间活动，我们的目的只是拿了东西走人，所以甚至可以用上开门砸晕守卫或让它观察窗外快速通过等方法。另外游戏还支持双人过关，多用脑子的话，胖瘦二盗合作起来的感觉非常不错哦。



超酷迷你游戏集

ROM 名：coolmini.zip
游戏厂商：Semicom
年份：1999

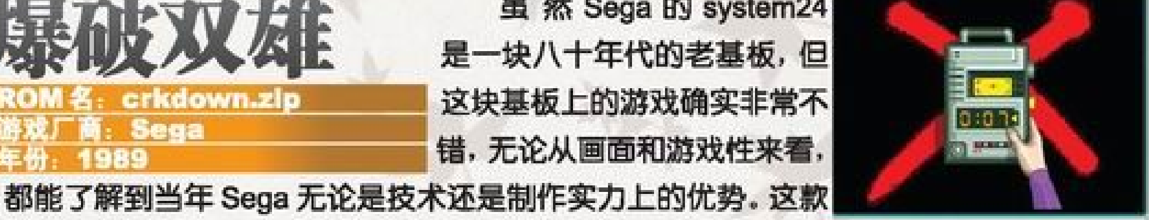




又一款迷你游戏集合，看来这期 MM 玩家们有福气了，由于采用了九十年代末期的 2D 性能非常不错 Vamp 1/2 基板，游戏画面很华丽。游戏中共收集了六款小游戏，都是只需使用三个按键就可进行操作的，例如控制红、绿、蓝三条电线拆炸弹、踩钢网的飞虎队、倒三色的咖啡等。游戏中包含的小游戏都非常有特色，其中的拔刀斩更是我的最爱，面对上面三个方位掉下来的东西快速拔剑斩掉，无论对反应力还是分辨力都非常有考验，是茶余饭后非常优秀的休闲游戏。

爆破双雄

ROM 名：crkdown.zip
游戏厂商：Sega
年份：1989



虽然 Sega 的 system24 是一块八十年代的老基板，但这块基板上的游戏确实非常不错，无论从画面和游戏性来看，都能了解到当年 Sega 无论是技术还是制作实力上的优势。这款游戏虽然是 89 年出品，却已经有了完整的故事背景和华丽的开场动画，类型属于很少有的 90 度俯视动作射击游戏，游戏中只要把标有红色交叉的地方放上炸弹后逃走即可。虽然方式简单，但武器类型和炸弹却非常多花样，有火箭炮、机枪、散弹等武器，同样游戏中还提供了全地图，在双人合作过关时非常有用。





文/赤子之心
责编/Taka

Nintendo GAMEBOY ADVANCE

GBA 游戏图鉴精选



游戏编号	2103
英文名称	Kunio kun Nekketsu Collection 1
中文名称	国夫君热血合集1
游戏公司	Atlus
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-08-27
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	ACT



毫无疑问，“《热血》系列”是FC上最具魅力的系列游戏之一。前作《热血物语》GBA版推出广受好评之后，这款包括了《热血高校躲避球》和《热血篮球》的合集也紧跟其后抢滩GBA。前者作为躲避球游戏的元祖作品，表现出了很高的素质，至今很多玩家仍认为若单论游戏性，该游戏是最好的。规则很简单，双方用球攻击场内的对方队员，将其全灭后获胜，擅用必杀技是最关键之处。后者在规则上更具颠覆性，比赛中可用拳脚攻击，而场上的篮筐也要多出许多……



游戏编号	2107
英文名称	Ride Amdriver Shuggeki Battle Party
中文名称	重装骑士出击 战斗团队
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-09-01
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	TAB

又一个少年救世传说。未来的地球受到了谜之兵器“拜克辛”的袭击，人类所有的防御在其面前都显得不堪一击，世界都为这来历不明的强劲敌人害怕得颤抖。存亡之刻，救世主出现，那就是AMDRIVER，以压倒性的力量成功击退“拜克辛”后，世界迎来一丝曙光……虽然题材不新颖，但凭借其他方面的表现，还是得到了不错的评价。本作的游戏类型与前作不同，有点类似《大富翁》，尽管如此，战斗仍然相当帅气的说。最多支持4人同时游戏。



游戏编号	2108
英文名称	Poke Inu - Poket Dogs
中文名称	口袋小狗
游戏公司	TAM
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-09-01
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	SLG

还是那句话，“喜欢小动物的人，不会是坏人”……如今的宠物游戏就如同夏夜繁星，目之所及皆是，这似乎已成为了一股流行风，其中的代表自然就是NINTENDO的“《任天狗》系列”，沉迷其中的群体不仅仅限于MM玩家，还包括一些妈妈玩家呢。《口袋小狗》中的小狗种类很多，相信你一定能找到自己喜欢的，用爱去征服它们吧 ^0^。另外，该游戏除了最基本的宠物饲养外，还有许多小游戏，甚至支持连线玩，看得出开发商还是挺用心的。

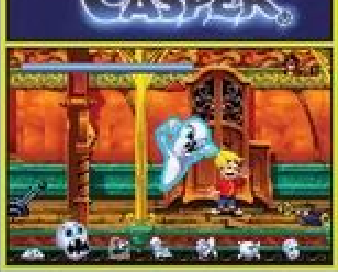




游戏编号 2113
英文名称 Namco Museum - 50th Anniversary
中文名称 南梦宫博物馆 50周年纪念
游戏公司 Namco
游戏版本 美版
DUMP日期 2005-09-02
游戏容量 32 Mbit
游戏类型 ETC

不用多说，作为一个真正玩家特别是NAMCO的支持者而言，对于这样的游戏的拥有欲望一定是特别强烈的。当年这些游戏业的奠基作品如今已成为教科书中最基础的一课。也许我们并不会再像当年那样执著地将它们一一玩通，通过这些画面和细节唤起过去的回忆，这就是最大的意义。试想一下NAMCO的百年大庆合集吧，到那时《铁拳》、《魂之利刃》们将取代今天的《小蜜蜂》、《小精灵》们，那时的游戏主机会进化到何种地步，而那时的我们是否仍有玩游戏的兴趣呢。





游戏编号 2117
英文名称 Casper
中文名称 鬼马小灵精
游戏公司 Microids
游戏版本 美版
DUMP日期 2005-09-07
游戏容量 32 Mbit
游戏类型 ACT

威普斯塔夫是位于缅因州的一座古旧庄园，里面住着3个幽灵，分别是胖子、瘦子和斯特里奇，另外，还有它们善良的侄子，也就是本游戏的主角小精灵卡斯伯。《鬼马小精灵》诞生于10年前，这是一部由真人与卡通人物合演的电影，其中包括了众多大腕哦，如克林特·伊斯特伍德、梅尔·吉布森等。虽然讲述的是精灵和幽灵们的故事，但剧情氛围充满着和谐乐趣，而造型如“晴天娃娃”般的卡斯伯也成为了孩子们心目中最想要的伙伴。游戏再现了原作氛围，值得一玩。





游戏编号 2118
英文名称 Rebelstar - Tactical Command
中文名称 叛星 战略指令
游戏公司 Codo Technologies
游戏版本 美版
DUMP日期 2005-09-07
游戏容量 32 Mbit
游戏类型 SLG

公元2117年，邪恶的外星种族“阿瑞利安帝国”残暴统治下的地球终于爆发了一场革命，而玩家所扮演的就是这场革命的领导者。PC游戏老玩家对CODO TECHNOLOGIES应该不会陌生吧，它曾开发了经典的PC游戏《幽浮》，而本作也时其在早期制作的同名PC游戏的移植版。《叛星 战略指令》是一款有着较高战术要求的SLG，而其中也融入了RPG要素，玩家将指挥手下的部队利用多种多样的武器抵抗外星人。在游戏中对地形的利用也相当重要，合理利用能使战斗更具优势。



游戏编号 2119
英文名称 Tim Burton's The Nightmare Before Christmas - The Pumpkin King
中文名称 怪诞城之夜 南瓜王
游戏公司 Touchstone Pictures
游戏版本 日版
DUMP日期 2005-09-08
游戏容量 64 Mbit
游戏类型 ACT

一身黑白间条西装，塑胶造型的骷髅人，蒂姆·伯顿创造的南瓜王杰克给人们留下了极为深刻的印象。相信看过这一电影的朋友都会对其中各角色细致的表情和有趣的动作过目不忘。南瓜王杰克厌倦了属于自己的万圣节，突发奇想化身为圣诞老人，想体验圣诞时光。虽然他并没有恶意，但还是在不知不觉中破坏了人们的快乐圣诞……同名游戏在去年就推出了PS2版本，全3D画面将原作的精华表现得淋漓尽致，而GBA版则为2D游戏，角色和背景画面显得更为卡通。



游戏编号	2120
英文名称	Wagamama Fairy Mirumo de Pon! - Dokidoki Memorial Panic
中文名称	任性妖精米诺 心跳的回忆
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-09-08
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	AVG



卡瓦伊的娃娃睡衣打扮，脸上写的是或可爱、或可怜、或呆滞，任谁看了都想把他们捧在手中，或者轻轻捏捏他们的脸，这也难怪 KONAMI 将他们当作招财宝宝了。《梦的碎片》、《迷之轮与真实之门》等系列前作都有着不俗的表现，这次的《心跳的回忆》更是以 256M 的大容量推出。游戏的剧情更为丰富，各种有趣的小游戏也加入其中，玩家将与这群小妖精们渡过一段有意思的时光。不过对于国内玩家而言，游戏中通篇的平假名将是最大难度……



游戏编号	2125
英文名称	Super Robot Taisen J
中文名称	超级机器人大战 J
游戏公司	Banpresto
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-09-13
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	SLG

承载着"GBA 上最后大作"这一称号，《超级机器人大战 J》自公布那天起，就吸引了很多 FANS 的目光，而对于笔者而言，最感兴趣的自然还要算是《全金属狂潮》的加入，"战争狂人"相良宗介这回总算可以痛快地将破坏进行到底了。本作使用了全新的游戏引擎，在《超级机器人大战 OG2》的基础上再度进化，有着更为出色的画面。在系统方面也是再度创新，除了角色育成、机器人强化部件、武器换装等要素之外，还加入了人物技能搭载。总之 4 个字——不可错过！



游戏编号	2126
英文名称	Mario Tennis Advance
中文名称	马里奥网球 A
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-09-13
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	SPG

近来大家肯定都对中国网球公开赛比较关注，这款《马里奥网球 A》的推出正好可以为广大网球迷兼游戏迷在手痒时提供治疗秘方。游戏角色大家都非常之熟悉了，马里奥、路易、碧奇公主、大金刚、库巴还有男女主角，随着剧情发展还可以选用更多角色。游戏的动作设定很细致，上旋球、侧旋球、攻防必杀特技、飞身接球等等，要想一下掌握并运用好还真不容易呢。另外游戏中的许多小游戏也会随着游戏流程的进行一一开启，共计 10 余个，这下够玩了吧。



游戏编号	2127
英文名称	Dr. Mario & Panel de Pon
中文名称	马里奥医生与花仙子方块
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-09-13
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	PUZ

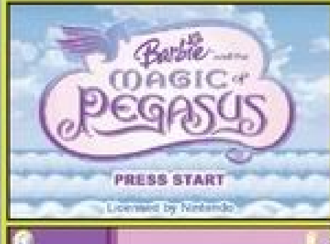
《马里奥医生》可算是继《俄罗斯方块》之后最成功的 PUZ 游戏之一，在玩家中可谓无人不知无人不晓，当然，其中马里奥的号召力起了很大作用。在之前 NINTENDO 推出的 FAMICOM MINI 经典复刻系列游戏中，该游戏也占据了一席之地，可见其在 NINTENDO 心目中地位之重要。而后者《花仙子方块》的人气则没那么大，很多玩家甚至都未见过它。该游戏 95 年于 SFC 上推出，有点类似《心跳回忆方块》，不过方块是从下方冒出来，玩家需要不断调整方块位置，使同色的消除。

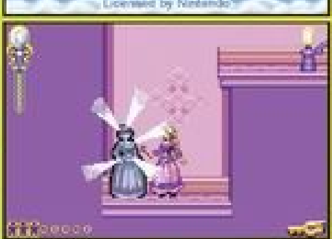




游戏编号	2128
英文名称	Koala Brothers - Outback Adventures
中文名称	树熊兄弟 内地探险
游戏公司	Spellbound
游戏版本	欧版
DUMP 日期	2005-09-13
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

《树熊兄弟 内地探险》是款相当有趣的低龄化游戏，我们不需要对其过多指手画脚，只要重拾童心便会发现其魅力所在。游戏有着超卡瓦伊的画风，不单是我们的主角小树熊，就连敌人诸如鳄鱼之类看起来也都想当友善呢，加之轻快的 BGM 伴奏，使得游戏充满了童真。游戏的核心就在于其中的那些小游戏，如“捉迷藏”、“袋鼠跳跃”、“飞机冒险”等等，这些游戏的设计都非常精巧，能锻炼玩家们手眼协调性等各方面能力，特别对于小朋友玩家。





游戏编号	2132
英文名称	Barbie and the Magic of Pegasus
中文名称	芭比与魔法飞马
游戏公司	Vivendi
游戏版本	美版
DUMP 日期	2005-09-22
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	ACT

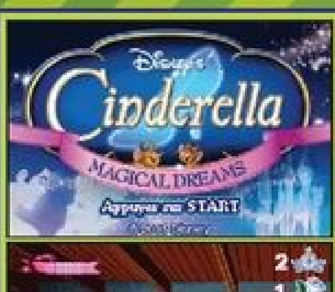
《芭比与魔法飞马》充满了童话色彩，粉色的天空、粉色的宫殿，就连字体也都是粉色阴影，MM 玩家一定会中意这款游戏。邪恶的魔法师威胁芭比公主安妮卡嫁给他，否则就把王国的民众都石化，在遭到安妮卡的断然拒绝后，他把安妮卡的姐姐变为了一匹飞马，为了拯救姐姐和民众，安妮卡拿上魔法棒踏上了冒险之旅。游戏难度非常低，只要仔细找到每个版面内被石化的人，并用魔法棒使他们复原即可。另外，合理利用游戏中的各种辅助道具也是过关的关键。





游戏编号	2147
英文名称	Tak - The Great Juju Challenge
中文名称	塔克 伟大的符咒挑战
游戏公司	THQ
游戏版本	美版
DUMP 日期	2005-09-24
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

“《塔克》系列”游戏的新作，充满土著风格的人设让人想到《PC 原人》以及《高桥名人冒险岛》。此回塔克和拍档洛克为了本部落的荣誉，将与其他部落的对手展开激烈的竞争，其实具体的故事我也没怎么弄明白，因为游戏中的字体看起来实在是很别扭……操作感继承了前作的流畅，在游戏中玩家需要利用两名土著小子互相配合来过关，一个擅用火球远攻，一个惯用回旋标近攻。关卡的设定也很巧妙，在一些难点之处会有一定提示来帮助玩家。





游戏编号	2152
英文名称	Disney's Cinderella - Magical Dreams
中文名称	仙履奇缘 奇幻之旅
游戏公司	Disney
游戏版本	美版
DUMP 日期	2005-09-26
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

灰姑娘的故事无人不知无人不晓，诞生于上世纪 50 年代的这个童话故事被视为迪斯尼迈向黄金时代的代表作，由那时起，它也成为了每个女孩子心中的梦。不过最近看到一句话颇为在理“灰姑娘之所以能成为公主，因为她本身就是公主”……不管怎么说，我们只需要温习我们的回忆就好。游戏比较特殊的地方在于采用了多角色路线设定，玩家可以选择扮演 CINDERELLA、MICE 以及 FAIRY，不同角色面临的游戏流程以及解谜要素都会有所不同。



游戏编号	2154
英文名称	Screw Breaker - Goushin
中文名称	螺旋破坏者 轰振钻子
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-09-28
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

《螺旋破坏者 轰振钻子》的游戏题材还算比较新颖（之前似乎只有NAMCO的《钻头先生》有过类似设定），整体的操作难度不算很大，不过其中一些关卡的破解倒是需要玩家仔细想想，比如在遇到不可破坏的障碍时，就该考虑找钻头升级了。游戏中貌似老鼠的女主角很可爱嘛，其目标就是夺回被邪恶集团抢走的红钻。无论是对付敌人还是障碍，女主角都是依靠她那部灵巧却不乏威力的钻探机。另外，游戏设定的震动功能令临场感大大提升呢。



游戏编号	2155
英文名称	The Berenstain Bears - Spooky Old Tree
中文名称	贝贝熊与老树精
游戏公司	Namco
游戏版本	美版
DUMP日期	2005-09-28
游戏容量	ACT
游戏类型	32 Mbit

“《贝贝熊》系列”童话小说已经有了40年历史，曾经翻译成多国语言向全世界发行，发行量达到近700万套。另外，在动画领域自然也少不了其身影，这也抓住了更多青少年的心。青葱绿地、夜幕星辰，游戏完美再现了原作令人驻足不肯离去的美好情景。玩家在里面将扮演贝贝熊两兄妹以及弗雷克兄妹，这些可爱的小家伙们都有着特有的技能，能否应付蝙蝠、恶魔等敌人的阻挠顺利回到家就靠它们了。NAMCO的作品，大家都要捧场哦。



游戏编号	2156
英文名称	Ultimate Spider-Man
中文名称	终极蜘蛛侠
游戏公司	Activision
游戏版本	美版
DUMP日期	2005-09-28
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

在很长一段时间里，蜘蛛侠恐怕是欧美动漫里最出彩的角色了。与之前的一些作品不同，这次的游戏剧情不再以电影为背景，而是紧接着漫画尾声开展，玩家们可以进一步了解蜘蛛侠的原味世界观。另外一个不同之处在于，本作中玩家不单可以扮演正义使者蜘蛛侠，也可以扮演原作中的恶棍凡诺姆，玩家将在秩序与混沌之间作选择。在这种模式下，大家一定能体会到与以往不同的感觉，发出“原来做坏人也不容易啊”之类的感叹。



游戏编号	2157
英文名称	One Piece
中文名称	海贼王
游戏公司	Bandai
游戏版本	美版
DUMP日期	2005-09-29
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

前段时间的《海贼王剧场版 狂欢男爵与神秘岛》大家一定还回味无穷吧，每每与同伴共赴生死劫难，大家的信赖感就会更进一步，路飞好奇乐玩的表面下，恐怕还有着更深一层的考虑吧，无穷的勇气和无限的忠义善良之心必将成就路飞海贼王的梦想。刚在NDS《JUMP明星大乱斗》中乱舞了一场，草帽小子们又回到了GBA这个熟悉的舞台，游戏本身没什么限制，爽快的ACT类型再现原作精神。在这片蓝色领域，我们永远是最棒的！





游戏编号	2158
英文名称	FIFA 06 SOCCER
中文名称	FIFA足球2006
游戏公司	EA
游戏版本	美版
DUMP日期	2005-09-30
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	SPT

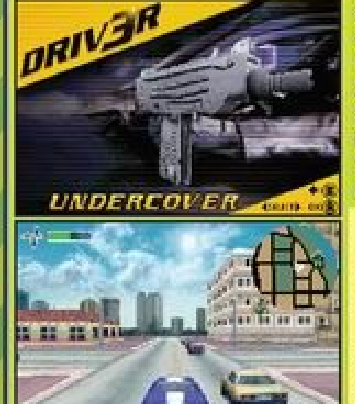
每年当红的球星几乎都会被EA拉来作《FIFA足球》的代言，这次GBA版的TITLE SHOW是英格兰国宝级球员韦恩·鲁尼，这个"坏小子"的足球天赋不容置疑，就球技而言，有什么能比希勒与加斯科因的结合体更完美呢，但在这之外，他的脾气以及一些行为举止都该有所修正，神界与魔界一线隔，特别在他这个年龄阶段。呃，一聊到足球总可以扯上很多其他事呢，非球迷朋友请见谅啦，毕竟明年是世界杯，毕竟足球是世界上第一大运动。





游戏编号	2164
英文名称	GunStar Super Heroes
中文名称	火枪英雄
游戏公司	Sega
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-10-06
游戏容量	64 Mit
游戏类型	ACT

TREASURE在1993年于MD上推出的《火枪英雄》震撼了无数玩家的心，这个集流畅的操作性和出色画面显示于一体的游戏至今还让人念念不忘，特别是当《守护英雄》成功复刻GBA之后，《火枪英雄》的回归呼声更是一浪高过一浪。响应玩家们的号召，TREASURE这个顺水人情做得也是恰如其分。大家也许注意到了，GBA版的正名里添加了个"SUPER"，这也意味着游戏将在原作基础上有一定的突破，不论如何，TREASURE始终值得我们信任。



游戏编号	2172
英文名称	Driv3r
中文名称	极道车魂
游戏公司	Infogrames
游戏版本	欧版
DUMP日期	2005-10-13
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

这又是一款属于狂奔族和暴走族的游戏，似乎在GBA上已经推出过先期作品。疯狂的追逐、激烈的冲撞、恐怖的暴动、凌厉的枪战……在游戏中，大家可以感受到好莱坞动作大片的种种火爆场面，大家可以做好思想准备，别让游戏刺激得汗都来不及擦哦。至于具体的故事情节，玩家扮演的是一个卧底警察，此次针对的目标是一个全球性的车辆盗窃犯罪组织，能否将匪徒绳之于法，让自己取得面朝大海春暖花开的好职位，就看各位的咯。



游戏编号	2174
英文名称	Tsuukin Hitofud
中文名称	通勤一笔
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
DUMP日期	2005-10-14
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	PUZ

NDS上《直感一笔》凭着出色的创意和较高的游戏性赢得了众多玩家的支持，现在GBA玩家也无需再羡慕NDS玩家了，这款《通勤一笔》将为大家圆一个"笔画"之梦。原来《直感一笔》中的"将军模式"在本作中得到了进化，另外，问题的数量也有了提升，增加到了365个，至于其他的新要素就有待大家自己去发掘了。也许有人认为没有了NDS触控笔的支持，游戏在一定程度上有所变味，或许是这样吧，但有玩总比没玩强，不是么。

文 / 散兵 X+B
责编 /Taka

NINTENDO DS

NDS 游戏图鉴精选



游戏编号	0095
英文名称	Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour
中文名称	游戏王 梦魇诗人
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2005-7-21
游戏容量	512 Mbit
游戏类型	CAG

又一个令“卡片命”们热血沸腾的游戏，更趋平衡的游戏规则和更丰富的卡片都注定将《游戏王 梦魇诗人》推向系列游戏的一个新高峰。托大容量的福，谜题较之过去多了不是一点半点，游戏中每次升级后都会出现新的谜题，到了中级之后会越来越难。收集稀有的强悍的卡片是每个玩家的心愿，在游戏中与其他人进行卡片决斗就能提升其好感度，累计到一定程度便可登录该角色的资料，在之后的游戏中，他便有一定几率与玩家交换卡片。



游戏编号	0080
英文名称	Nanostray
中文名称	Nanostray
游戏公司	Majesco Games
游戏版本	美版
发售日期	2005-7-19
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	STG

看过该游戏后有一种感觉——该游戏对华丽的诠释真是完美。《NANOSTRAY》在基本系统上算不上有什么新颖的突破，不过凭借严谨扎实的制作，还是让人感受到了其相当积极的一面。武器升级配合副机系统，让本已被敌方弹幕掩盖的画面更显斑斓，而多达 10 余个的风格迥异的关卡也使游戏的表现力更上一层楼。至于触摸屏的作用，可以用来扫描 BOSS，转换武器等操作。或许真如各媒体所言，该游戏必将成为史上最具创意，最令人兴奋的 3D STG 之一。



游戏编号	0081
英文名称	Naruto RPG 2 - Chidori vs Rasengan
中文名称	火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸
游戏公司	Tomy
游戏版本	日版
发售日期	2005-7-14
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	RPG

漫画原作中佐助与鸣人以千鸟和螺旋丸一决高下的激烈场面，至今还记忆犹新，岸本齐史在该章节的最后用了一个对开页来描绘，画面极具冲击力！至于结果，大家都应该知道了吧，佐助站了起来，并投向大蛇丸，好在鸣人最后也幸免于难，真是一对非同一般偏执的可怜孩子……游戏与前作的最大差异可能还得算是阵型设定方面，不同阵型对整体攻防效果的影响是明显的，这也令游戏的战略性有所提高。另外，合体忍术的作用和效果也更为明显，这绝对让人兴奋。



游戏编号	0083
英文名称	Osu! Tatakae! Ouendan
中文名称	押忍！战斗吧！应援团
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
发售日期	2005-7-28
游戏容量	512 Mbit
游戏类型	ETC

颇具创意的一个游戏，光看人设和画面很容易让人联想到这是一个讲述不良学生的暴走故事。然而仔细看过才知道，原来那些貌似凶神恶煞的家伙们只是学园啦啦队的成员，他们的工作自然就是配合音乐编排出绚丽的舞蹈去为本学园的竞技队伍加油。该游戏对玩家节奏感的要求非常高，这也是所有音乐游戏的共性之一吧，如果你是 DJ 迷或喜好《劲乐团》之类的游戏，那就没问题了。至于游戏的剧情，即使是不会日文的玩家也不用担心，因为游戏有着全漫画构架呢。



游戏编号	0085
英文名称	Jump Super Stars
中文名称	JUMP明星大乱斗
游戏公司	Nintendo
游戏版本	日版
发售日期	2005-8-8
游戏容量	512 Mbit
游戏类型	ACT

期待已久的豪快热斗游戏！虽然笔者动作游戏的资质平平，但也着实为该游戏兴奋了一把。多年来《少年 JUMP》一直引领着日本漫画的潮流，能在该杂志上登场的作品必是精品中的精品。本次游戏便是将其中一些代表性的角色全数拉了进来，这就是近十余年来日本漫画精华的凝聚。全游戏包括了 27 部作品，共计 150 角色！就连《篮球飞人》、《棋魂》、《死亡笔记》等一些非格斗题材的漫画也收录其中，哈哈，真是热闹满点了。不玩该游戏便是动漫饭失格哦。



游戏编号	0097
英文名称	Pac'n Roll
中文名称	滚滚小精灵
游戏公司	Namco
游戏版本	日版
发售日期	2005-7-28
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	ACT

《滚滚小精灵》是 NAMCO 于 NDS 上推出的第二弹小精灵游戏（前作为《涂鸦小精灵》）。和平的小精灵世界因为一个强大鬼精灵的出现而遭涂炭，所有的小精灵也都被变成了没手没脚的圆球，幸得小妖精的相助，我们的主角小精灵才逃过一劫，为了族人和家园，小家伙展开了艰苦的历险。游戏的主打在于触控笔的使用上，小精灵的各种行动都依赖它实现，在被鬼精灵包围的时候，同样可以使用触控笔将它们弹开。基本规则与元祖作品一样，清光版面上的豆子即可过关。



游戏编号	0092
英文名称	Lunar Genesis
中文名称	露娜传说 创世纪
游戏公司	Marvelous
游戏版本	日版
发售日期	2005-8-25
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	RPG

《露娜》自 92 年降生以来，凭借着纯朴正统的 RPG 风格立即赢得了众多玩家的心。随后在 SS、PC、GBA 等多个平台都有移植，其周边作品也是种类繁多。游戏的人设仍由"露娜之父"洼冈俊之担当，这也使得游戏能很好保持系列的风格。剧情讲述的是《露娜》千年之前的故事，龙仍将是故事的核心角色。NDS 双屏使得游戏的战斗场面更为广阔，敌人团体往往分为天上、地下两部分分列上下两屏，这也算是比较新颖之处吧。NDS 玩家必玩的游戏之一。



游戏编号	0093
英文名称	Fullmetal Alchemist - Dual Sympathy DS
中文名称	钢之炼金术士 双重同情
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	2005-7-21
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	ACT

《钢之炼金术士 双重同情》是款融入了众多RPG要素的ACT游戏，炼成术仍是游戏中的一大魅力点，而炼成材料则需要在游戏中慢慢收集。游戏剧情设定很丰富，每名角色基本都有属于自己的特殊剧情，这使得游戏的可玩性大大提高。在发生一些特别事件的时候，NDS的双屏将配合不同方式进行更完美的演绎，一般上屏为动画，下屏则为角色对话。另外，该游戏还可以与GBA上的两作RPG连动，分别将GBA卡插入其中就可开启对应的隐藏要素。



游戏编号	0094
英文名称	Akumajou Dracula - Aoitsuki no Juujika
中文名称	恶魔城 苍月之十字架
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2005-8-25
游戏容量	512 Mbit
游戏类型	ARPG

自《月下夜想曲》之后，每每出现一款系列的新游戏，大家都喜欢拿它与前者作比较以评价游戏的品质。其实大可不必这样，首先《月下夜想曲》已是10年前的作品，另外，不同平台的游戏本身也没什么好比的。只要自己喜欢该游戏那么便好好地玩，完全不用理会外界的评论。本作是GBA上《晓月圆舞曲》的续作，来须苍真逃脱了成为新一代吸血鬼的宿命，这次将与邪教斗争。要说对该游戏不满之处，恐怕就是其人设了……我爱小岛老师！



游戏编号	0098
英文名称	SD Gundam G Generation DS
中文名称	SD高达G世纪 DS
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	2005-5-26
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	SLG

虽然“《机战》系列”中高达家族也占据着绝对的统治地位，但只有“《G世纪》系列”才是纯纯正正的高达大派对。那些动画原作中有的机体和人物这里都有，动画原作中没出现的机体和人物这里也有，简直就是一本高达进化百科全书，夜莺、诺亚基路II等梦幻机体真是让人口水直流。NDS的双屏将分别显示游戏画面以及各种情报，省去了反复开关各种菜单窗口的繁琐。游戏中的特殊事件多达上千起，对GBA前作尚未尽兴的朋友应该能得以满足。



游戏编号	0099
英文名称	Rockman EXE 5 DS - Twin Leaders
中文名称	洛克人EXE5 双生领袖 DS
游戏公司	Capcom
游戏版本	日版
发售日期	2005-7-21
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	RPG

以31分的成绩入围《FAMI通》金殿堂已对《洛克人EXE5 双生领袖 DS》作了很好的肯定。看似冷饭作品，其实不然。游戏将GBA上的两作融合，并加入语音等要素，让人倍感兴奋，另外，游戏的主题曲也紧紧更新于原作动画片。另外一个比较有意思之处就是，本作中洛克人的精神状态新增加了“危机”一项，在该状态下洛克人不能进行魂融合，此时玩家就需要通过NDS的MIC给其鼓励使其重新振作，日语的“加油”大家都会说吧，如果实在不会，那就对着MIC吹吹气吧。



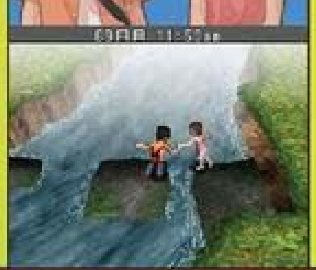


游戏编号	0100
英文名称	Bokujou Monogatari Korobokkuru Station
中文名称	牧场物语 克罗波库鲁电视台
游戏公司	Victor Interactive Software
游戏版本	日版
发售日期	2005-3-17
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	SLG

如果大家至今还沉睡在 GBA 的牧场美梦中，那么快快从那个矿石镇醒来，进入这个忘却谷的梦中吧。游戏基本算是 GBA 版与 NGC 版的初级融合版，综合了两者的一些要素，当然，原创的东东还是有许多的。利用触摸屏来照顾动物们，很贴切呢；镇子里有着很多空地，可以善加使用；可追求的 MM 堪称史上最多；各种娱乐要素加入，如棋牌；小溪、大海、水池，可在不同地方享受垂钓的乐趣；与 GBA 上两款游戏（男、女生版）互动引发新的事件……







游戏编号	0101
英文名称	Survival Kids Lost in Blue
中文名称	孤岛幸存者 蔚蓝迷踪
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2005-8-25
游戏容量	512 Mbit
游戏类型	AVG

《孤岛幸存者 蔚蓝迷踪》该怎么说呢，应该算是个低开高走的游戏吧，毕竟自身并没有进行过多的宣传，而且发售又与《恶魔城 苍月之十字架》同期，玩家很容易就将其忽略了，但仔细研究后便可感觉到该游戏还是有着独到魅力的。钻木取火你会么？露宿野外你又习惯么？游戏讲述的便是年轻的男女主人公于一个荒岛上努力生存的事。“不要紧，我们不是一个人了，一起去寻找答案吧。救援一定会来的，我们两个人努力活下去吧。”













文/散兵X+B
责编/Taka

PSP

PSP 游戏图鉴精选



游戏编号	0039
英文名称	FIFA Soccer
中文名称	FIFA足球
游戏公司	EA Sports
游戏版本	美版
发售日期	2005-4-25
游戏容量	1.15GB
游戏类型	SPG



几乎所有的主流游戏平台上都有着“《FIFA》系列”的身影，不过其真正的演武舞台还是PC，在家用游戏方面无非只是走走过场，用一个白垩纪的词汇来形容，就是“鸡肋”。平心而论，“《FIFA》系列”在模式设定、资料整理，包括球员描绘等方面还是显示出了很高的水准，然而在最重要的操作性上却始终离“真实”有着不小差距。一直都觉得很奇怪，为什么EA的篮球游戏可以做得那么出色，足球却始终难令人满意呢，难道真是因为美国人对足球兴趣不大么……



游戏编号	0042
英文名称	Bleach - Heat the Soul
中文名称	死神BLEACH 魂之热斗
游戏公司	SCEI
游戏版本	日版
发售日期	2005-3-24
游戏容量	293MB
游戏类型	FTG

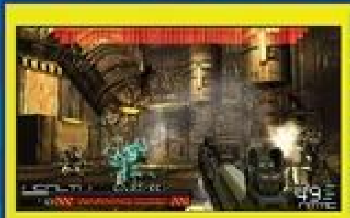


已经有很长时间没跟进《死神BLEACH》了，蓝染和市丸银现在都在干什么呢，黑崎一护救出露琪娅了么……《死神BLEACH 魂之热斗》的游戏模式设定很齐全，故事模式、对战模式、魂之激斗模式、生存模式、时间挑战模式、收藏模式等，玩起来绝不会闷。在战斗方面则再现了原作的灵压解放系统，通过该系统可以扩大自己的灵压范围从而弹开对手，另外，当发动灵压奥义的时候还会有充满魄力的人物大特写。拿好你的斩魄刀大开杀戒吧，呵呵。

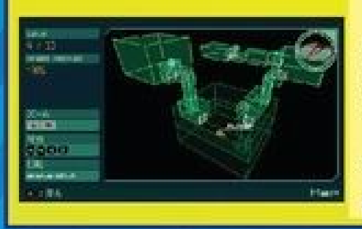


游戏编号	0043
英文名称	Mahjong Fight Club
中文名称	麻雀格斗俱乐部
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-12
游戏容量	154MB
游戏类型	TAB

《麻雀格斗俱乐部》是KONAMI的优秀街机作品，至今已经推出了3作。PSP版不但将街机版的格斗俱乐部模式收录在内，还加入了一些原创要素，比如严格的段位判定系统，牌谱记录（当你打出一手绝世好牌时可千万要记录下来哦），麻将趣味问答等等。通过无线网络对战功能，大家便可展开一场无声的战斗了，而且对手的资料以及对战成绩也会同时记录下来。不过对于习惯了国内麻将规则的玩家而言，日本麻将诸多的限制会让人不是很适应。



游戏编号	0045
英文名称	Coded Arms
中文名称	机密武装
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2005-6-23
游戏容量	175MB
游戏类型	FPS



21世纪末，随着医疗技术的突飞猛进，人脑与网络连接得以实现，于是这些产生于人脑意识中的迷宫便成了黑客的乐土……《机密武装》是一款非常标准的第一人称视点射击游戏，它的流畅和刺激，外加出色的画面，在玩家中赢得了良好口碑。游戏的难度适中，对于一些菜鸟玩家还可以开启辅助瞄准功能自动锁敌。游戏采用了迷宫自动生成系统，这也提升了游戏的可重复性。另外，在你感到火力不足时，还可以重打以前的关卡来提升武器等级。



游戏编号	0047
英文名称	San Goku Shi V
中文名称	三国志V
游戏公司	Koei
游戏版本	日版
发售日期	2005-4-1
游戏容量	168MB
游戏类型	SLG



作为KOEI招牌游戏系列之一，“《三国志》系列”至今已推出了10作，《三国志V》可看作该系列游戏一个较为明显的分水岭，这恐怕也是KOEI选择它的原因吧。此次的PSP版是以97年同名游戏的PS版为基础移植并加以改良。在画面素质上，本作较之之前的任何一个版本都要漂亮。另据称该游戏耗电量极小，可以持续玩上6、7个小时，众君主们大可放心去布舞天下了。从黄巾之乱至五丈原，丰富的剧本能让你更方便地体验那个最好的时代也是最坏的时代。



游戏编号	0051
英文名称	Armored Core - Formula Front
中文名称	装甲核心 方程式前线
游戏公司	From Software
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-12
游戏容量	802MB
游戏类型	SLG



如此绚丽的画面任谁看了都会认为这是一款典型的STG，然而FROM SOFTWARE却给了我们一个完全不同的回答，《装甲核心 方程式前线》是款完完全全的SLG。玩家在游戏中可以按自己的喜好选择不同的零件组装个性机体，然后只要给自己的爱机设定好AI，战斗就完全交由它自己解决了。游戏的核心内容是参加一项被称为“方程式前线”的机动竞技比赛，该项赛事在世界各地都有举行，根据各地比赛结果会列出世界总排名，这些内容都可以通过游戏新闻了解到。



游戏编号	0052
英文名称	Generation of Chaos IV - Another Side
中文名称	新天魔界 混沌世代 IV
游戏公司	Idea Factory
游戏版本	日版
发售日期	2005-3-31
游戏容量	885MB
游戏类型	SRPG



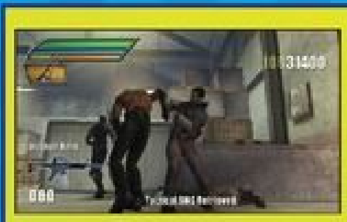
龙的咆哮威压千里，人类对其的恐惧从未消失……作为大陆最古老王国索迪亚的王子，阿伦对世上无谓的纷争感到忧虑，于是决定以自己的力量平定乱世。作为PS2作品的移植版，PSP版《新天魔界 IV》在系统方面基本得以保留，内政与作战，只有做到这两点的平衡，才能确保游戏顺利进行。唯美的画面和线条清晰的人设给人清新感觉，而那30人对30人的大乱斗仍是让人热血沸腾的焦点。真的蛮相似的，我是说这个游戏总会让人想到SS上的《龙之力量》。



游戏编号	0054
英文名称	Rengoku - The Tower of Purgatory
中文名称	英雄传说 朱红泪
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	2005-6-2
游戏容量	718MB
游戏类型	RPG



FALCOM心中有一首未完的英雄颂歌，不知已经唱了多少年，不知还要唱多少年，我们曾是如此倾心地聆听，我们仍将如此倾心地聆听下去……PC经典RPG移植版，完全不用担心品质，PSP的表现一定更好。朱红泪是热爱生活、热爱生命的人们所流下的泪，展示着生命无穷的活力。洋溢着深厚感情的泪滴是最美的，朱红泪就是生物所拥有的感情之最佳力证。主角艾文默默抚平内心的创伤，用宽广的胸襟和执著的热爱努力谱写了这一首泪之神曲。



游戏编号	0057
英文名称	Dead to Rights - Reckoning
中文名称	脱狱潜龙 清算！
游戏公司	Namco
游戏版本	美版
发售日期	2005-6-28
游戏容量	184MB
游戏类型	ACT



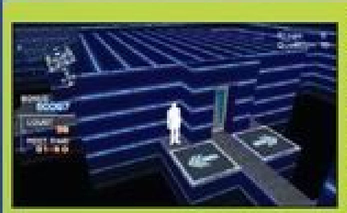
“《脱狱潜龙》系列”成功融合了动作、格斗、射击等多种元素，因而受到了各领域玩家的欢迎，NGC、PS2上的杰出表现使其顺理成章转战PSP（貌似GBA上也露过一脸）。“以暴易暴”是游戏的主题，主角杰克·斯雷特继续表现着自己超有型的个性。游戏的音效也相当出色，重金属打击、火爆的枪击声、人物的语音，完美交织在一起，将大都市背后黑暗与残酷的一面展现于大家面前。别忘了还有那只勇猛过人的爱犬NPC，它绝对是值得信赖的伙伴。



游戏编号	0060
英文名称	Dokodemo Issyo
中文名称	多罗猫 到哪里都要在一起
游戏公司	SCEJ
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-26
游戏容量	403MB
游戏类型	ETC



井上多罗，SONY的爱宠，游戏界绝对的人气角色之一。这只呆呆猫及其身边朋友们的表情永远都是开心得不得了，就如同全世界所有最美好的事情都发生在它们身上一样，让人时刻有想把它们带回家的冲动。这或许是PS系列主机上最受欢迎的宠物游戏，除了对应PDA外，还有着手机专用版本，掐指一算，本作已经是系列的第8弹。自由地与多罗谈话，回答多罗的问题，告诉它喜欢的词语，之后这些都将在多罗住的城市的招牌和背景上出现，是不是很有趣呢。



游戏编号	0058
英文名称	Intelligent License
中文名称	智能执照
游戏公司	Now Production
游戏版本	日版
发售日期	2005-5-26
游戏容量	178MB
游戏类型	AVG



IQ的意思大家都知道，那PQ呢？PQ（PRACTICAL INTELLIGENT QUOTIENT），即实践智力指数，考察的是大家实际行动方面的智能，同时还能判断出人的性格类型呢。无需到专门机构进行复杂测试，只要有PSP，通过《智能执造》这款3D逻辑解谜游戏就能轻松得出结果（京都大学心理学教授子安增夫监修）。游戏的操作只需要圈键以及方向键即可完成，游戏内容包括“推箱子”、“机关躲避”、等，根据完成游戏方式的优劣以及时间等综合因素将推断出玩家的PQ值。



游戏编号	0061
英文名称	Adventure Player
中文名称	冒险玩家 RPG制造
游戏公司	From Software
游戏版本	日版
发售日期	2005-6-30
游戏容量	763MB
游戏类型	ETC



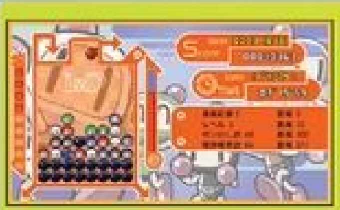
当年ASC II的“《RPG工具》系列”曾一度引发游戏界全民“游戏制作热”，笔者那时也曾一板一眼地写过详细的剧本呢……《冒险玩家 RPG制造》便是类似于《RPG工具》的游戏，该游戏特别之处在于，玩家还可以利用PC进行游戏设计，以及在游戏中加入DC自拍的影片、照片等。FROM SOFTWARE还会举办游戏设计大赛，甚至会考虑将优秀的游戏商业化呢。另外，该游戏本身还内建了3个完整的游戏，玩家也可以去该公司官网下载其他游戏，目前仍在更新中。



游戏编号	0063
英文名称	Hokuto no Ken Portable
中文名称	北斗神拳 实战老虎机必胜法
游戏公司	Sega
游戏版本	日版
发售日期	2005-6-30
游戏容量	199MB
游戏类型	TAB



无需血腥和暴力也能让人热血沸腾，这是真的哦。一款家用柏青哥游戏竟然能突破百万销量，这不是夸夸其谈，PS2上的《北斗神拳 实战老虎机必胜法》做到了，这真可以令北斗饭们抱着过去那厚厚一叠泛黄的漫画热泪盈眶了。游戏提供数据分析功能和现场分析功能，将玩家实战中打出的数据进行设定预测，从而评定玩家的实力。当你顺利将游戏通关后，还会出现“北斗神拳实力测验”这类小游戏，这可是北斗饭们重温和巩固原作的好机会。



游戏编号	0067
英文名称	Bomberman - Panic Bomber
中文名称	炸弹人 燃烧炸弹
游戏公司	Hudson
游戏版本	日版
发售日期	2005-6-26
游戏容量	58MB
游戏类型	PUZ



不休不眠地扛着炸弹奔波了这么些年，炸弹人小子终于转型了。《炸弹人 燃烧炸弹》不再延续系列清版游戏模式，而是以方块游戏模式推出。游戏中只要将同色3个“炸弹人脑袋”排列在一起便可消除，并可引爆周围的炸弹。“《炸弹人》系列”中出现的各种道具也被活用到本游戏里，只是方式有所不同，比如火力增强、方向逆转等。游戏另一个吸引人的要素就是“道具搜集”，而这需要完成各个模式方可取得。联机对战则最多支持4人进行。



游戏编号	0069
英文名称	Derby Time
中文名称	德贝赛马时代
游戏公司	SCEJ
游戏版本	日版
发售日期	2005-4-21
游戏容量	136MB
游戏类型	SLG



作成普通单词，DERBY是大赛的意思，但作为专有名词，DERBY则是指英国的大赛马会。大赛马会于1780年由德贝（DERBY）伯爵创立，每年6月的首个星期3在伦敦附近的爱普森举行，而大赛马会这天就被称为DERBY DAY。此后人们还由此引申将同城比赛称为德比。赛马游戏在国内的流行度并不高，原因还在于该项运动在国内的影响力不够，沉迷其中的恐怕也只有CORE饭了。精心挑选战马，为它雇佣最好的饲养员、骑师，接下来就静待爱马冲线那一刻吧。

游戏编号	0095
英文名称	Tenchi no Mon
中文名称	天地之门
游戏公司	SCEI
游戏版本	日版
发售日期	2005-7-21
游戏容量	1GB
游戏类型	ARPG





《天地之门》可视为一部东方武侠活剧。充满东方气息的世界观，犹如武侠小说般曲折剧情，古香古色的武侠要素，豪气与优雅并存，剑花与柔情同在。游戏的主角是一个被逐出师门，但仍执著于武术家的梦想，独自磨练剑技的青年。想要提高剑技，就得在游戏中不断收集“剑谱”，以此来衍生各种华丽的连续技，根据不同的“剑谱”搭配组合，你完全可以设计出独门绝学哦，当然，你也可以通过通讯机能与朋友交换武学心得，互相提高。

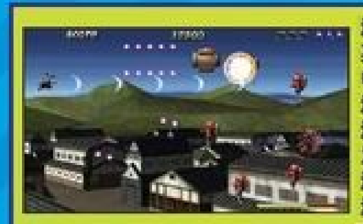
游戏编号	0072
英文名称	Tenchu - Shinobi Taisen
中文名称	天诛 忍大全
游戏公司	From Software
游戏版本	日版
发售日期	2005-7-28
游戏容量	402MB
游戏类型	ACT

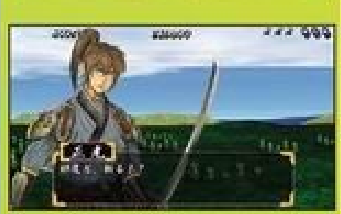




98年，“《天诛》系列”于PS上演了第一场大戏，当时该游戏由于风格过于另类，让很多玩家都一时难以接受。是金子总归要闪光，当大家慢慢了解游戏所表现的那种疾风暗影般暗杀的快感后，游戏的销量也得以快速攀升，而其后PS、PS2上也陆续推出了5、6部续作。游戏以战国时期的虚构国家“乡田藩”为背景，玩家将扮演一名东忍流的忍者，完成藩主下达的各个任务（通过联机功能，还可以实现忍者军团群攻）。而前作《天诛红》中的主角也会登场呢。

游戏编号	0073
英文名称	Sengoku Cannon - Sengoku Ace Episode III
中文名称	战国加农 皇牌击堕王 III
游戏公司	X-Nauts
游戏版本	日版
发售日期	2005-7-28
游戏容量	162MB
游戏类型	STG





STG至尊PSIKYO推出的“《战国》系列”第3弹——《战国加农》（前两作为《战国ACE》、《战国BALDE》），相信该游戏会令玩家们怀念过去PSIKYO如日中天的那段时光。游戏将沿用系列一惯的“人形战机”系统，战斗设定方面与《战国BLADE》相似。可选用角色包括武者正光、巫女こより、独眼异人侍卫アイン以及修行少女瑞香。游戏中的亮点自然是新要素“加农弹”，其最大特点就是能将敌人子弹变为金币，相信该设定一定会让玩家们做出许多疯狂举动。

游戏编号	0075
英文名称	School Rumble
中文名称	校园迷糊大王 姐姐事件
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	2005-7-7
游戏容量	1.6GB
游戏类型	AVG





自去年秋季始，《校园迷糊大王》便以不思议魔力席卷各大人气动漫排行榜。而创作这部校园爆笑活剧的小林尽老师也成为了OTAKU们推崇的目标。活泼开朗的女高中生冢本天满爱上了同班同学乌丸大路，然而却得知大路要转校了……游戏从暑期补习开始，讲述的是一个完全原创的故事，不过声优仍采用动画的原班人马，相信这种原汁原味的感觉应能让FANS满意。游戏采用了多重视点展开，玩家在每个章节都可以选择不同的角色来进行游戏，引发不同事件。



游戏编号	0077
英文名称	Rockman Dash - Hagane no Boukenshin
中文名称	洛克人DASH 钢之冒险心
游戏公司	Capcom
游戏版本	日版
发售日期	2005-8-4
游戏容量	302MB
游戏类型	ARPG



没有出众的外型和华丽的特技，洛克人自诞生走到今天，靠的是那让人折服的顽强精神和努力个性。3D化的“《洛克人DASH》系列”也让其家族再度得以壮大。本作是N64上同名游戏的移植版，CAPCOM为该游戏类型下的定义是“FREE RUNNING RPG”（自由奔跑RPG），游戏中洛克人将在古代遗迹中探索宝藏，也将与空贼展开激战，在城镇中通过与居民的交流获取情报。武器改造、自动搜寻敌人以及锁定等新要素的加入，也使得这款3D游戏变得更轻松流畅。



游戏编号	0078
英文名称	Popolocrois Story - Adventure of Prince Pietro
中文名称	波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险
游戏公司	SCEI
游戏版本	日版
发售日期	2005-2-10
游戏容量	1GB
游戏类型	RPG



“《波波罗古罗伊斯物语》系列”是SCE自开发的主打RPG系列之一，游戏风格充满童话色彩，没有过高的难度和谜题，玩家们可在游戏中轻松享受和谐和感动。由于皮农王子与其伙伴打破了禁忌，从而导致世界发生了异变，因此三人不得不再次踏上冒险的旅程……本作继承了系列一贯超卡通风格人物设定以及自由的视角，同时事件数、地图数都将大大增加。而且，还能体验到全新感觉的海洋冒险。搭载的随时存档功能也使游戏更为贴切。



游戏编号	0080
英文名称	Eiyuu Densetsu Gagharv Trilogy - Shiroki Majo
中文名称	英雄传说 白发魔女
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-16
游戏容量	955MB
游戏类型	RPG



她那略带淡紫色的银白发丝，不论在月光或日光下都会映出美丽光辉，她脸上总是带着忧郁的表情，她的足迹遍布世界各地，而在她所到之处，也都留下了她的种种传闻……《白发魔女》与《朱红泪》构成了PSP上的“英雄二重奏”。原作94年于PC上推出，也是该系列的第3作，之后还在SS上推出过移植版本。PSP版将原作2D的画面3D化，使得游戏有了种全新的感觉，另外还在游戏的许多细节方面进行了改良，而新加入的片头动画和主题曲更是让人感动。



游戏编号	0084
英文名称	Mobile Train Simulator Plus - Densha de GO
中文名称	移动模拟电车GO PLUS 东京急行篇
游戏公司	Ongakukan
游戏版本	日版
发售日期	2005-2-17
游戏容量	1.65GB
游戏类型	SLG



在日本，电车是日常最重要的交通工具之一，因此该类型游戏能引起大家很高的兴趣，甚至还有许多迷恋电车的OTAKU（见《电车男》里面的某网友）。一般而言，驾驶类游戏追求的都是速度第1，但驾驶电车最重要的是要平稳、要准确，让乘客在车上感觉舒适，让电车按预定的时间靠站，这才是王道。本作与之前PS2版上推出的那款《山手线》一样，都采用实拍的画面，因而沿途真实的风光美景确实让人感动。就算不会玩，看看也是种享受。



游戏编号	0085
英文名称	Mobile Suit Gundam - Gihren no Yabou Zeon no Keifu
中文名称	机动战士高达 吉伦野望之吉恩系谱
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	2005-8-11
游戏容量	1.2GB
游戏类型	SLG



在所有高达相关游戏中，《吉伦野望》或许是最能完美再现高达世界的游戏，包括剧情的构架、人物和机体的描绘，以及战略战术等方面的设定。但也许正是因为其过于专业复杂，反而使得部分高达爱好者有点望而却步。PSP 版《吉伦野望》加载了众多经典动画来描述事件（总长度达 45 分钟），模式方面加入了“连邦篇”，而以前的“攻略指令书”也收录其中。以往游戏中令人头痛的敌方思考时间大大缩短，画面也更精细，大家可以更流畅地享受游戏了。



游戏编号	0091
英文名称	Death Jr
中文名称	小死神
游戏公司	Konami
游戏版本	美版
发售日期	2005-8-22
游戏容量	414MB
游戏类型	ACT



骷髅之身、遮蔽全身的斗篷、大镰刀、空中飞舞，这些都是死神的特征，在游戏里对死神描绘最完美的估计得算是“《恶魔城》系列”了，那种感觉真的很 COOL 啊。不过在这里，我们的主人公只是个初出茅庐的小鬼头，2 头身的造型看似没什么威严，但这个小家伙可是很认真对待这次地狱试练的哦，游戏中的他不但可以使用镰刀，还可以使用机枪、榴弹等武器呢。游戏有着异常绚丽的画面，无论是人物还是场景都被 PSP 强大的机能轻松驾驭。



游戏编号	0135
英文名称	Formula One 2005 Portable
中文名称	一级方程式赛车 2005
游戏公司	SCEI
游戏版本	日版
发售日期	2005-9-22
游戏容量	657MB
游戏类型	RAC



本年度在 F1 大赛于巴西大奖赛就提前决出了新的王者，西班牙年轻的小伙子阿隆索以完美的方式从昔日的霸王舒马赫手中抢过了车王桂冠。虽然不能断言 F1 车坛更新换代的时刻就此来临，但今年各车队以及车手的表现都全面得以释放，一家独大总归不是什么好事，赛车本来就应该是一项你追我赶交替领先的比赛。本游戏以今年 F1 的赛况为基础制作得相当全面，就连今年 8 月份新开通的土耳其赛道也收录于其中，赛车迷们绝对不可错过。



游戏编号	0097
英文名称	Breath Of Fire III
中文名称	龙战士 III
游戏公司	Capcom
游戏版本	日版
发售日期	2005-8-25
游戏容量	385MB
游戏类型	RPG



至今还很怀念沉迷在《龙战士 III》里钓鱼的那个假期……所以当得知该游戏将推出 PSP 版时真有点对 CAPCOM 感激涕零的冲动。《龙战士 III》融合 2D 与 3D 画面演绎了一段精彩感人的故事。该游戏中的特色系统包括师父系统、敌人技能学习系统等，另外，作为迷你游戏的钓鱼也让游戏乐趣倍增。游戏主角是少年龙以及飞翼少女尼娜，由于游戏时间跨度较大，因此在游戏过程中龙会从少年时代成长为青年时代，而在这其中大家也能体会到成长的艰辛与喜悦。



游戏编号	0100
英文名称	Twelve Sengoku Fuushinden
中文名称	十二勇士 战国封神传
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2005-8-25
游戏容量	1.6GB
游戏类型	SRPG



《十二勇士 战国封神传》的世界观和画面风格让人容易联想到《天外魔镜 青之天外》呢，不过该游戏同样是由实力派组合携手完成的（剧本、世界观设定川上稔曾获得第3回电击游戏小说大赏，人设成濑知里则在众多著名小说的插画中留下过手迹）。本作故事背景为以日本战国时代作为参照的幻想世界“大和”，在这里由12只精灵守护的勇者们将为了封印魔神而展开战斗，主角手持的兵器“鹰镜”便是12神器之一。至于流程展开则是以最标准的SRPG方式进行。



游戏编号	0102
英文名称	Medievil Resurrection
中文名称	骷髅骑士 复苏
游戏公司	SCEI
游戏版本	美版
发售日期	2005-9-13
游戏容量	1.35GB
游戏类型	ACT



游戏的宣传口号很有魄力——“一个哥特式的传说由地狱复活”。丹尼尔是个梦想着成为英雄的佣兵，在一次与邪术师扎洛克的战斗中他拼尽了全力，拯救了加洛梅尔大陆，最后却不幸身亡……100年以后，扎洛克卷土重来，大陆又落入了他的魔爪中，此时丹尼尔化身为骷髅骑士，再度担负起救世重任。剧情虽然很凝重，不过游戏却散发着些许轻松的气氛，每每看到骷髅骑士那一颤一抖的行动以及怪异的招式，都会让人忍不住笑起来呢。



游戏编号	0108
英文名称	Harukanaru Toki no Naka de 2
中文名称	遥远的时空中 彩绘手箱2
游戏公司	Koei
游戏版本	日版
发售日期	2005-6-30
游戏容量	1.6GB
游戏类型	SLG



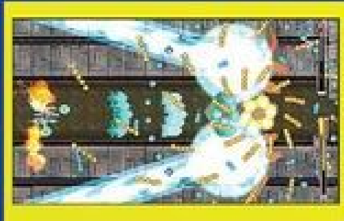
充满古浪漫气息的《遥远的时空中 彩绘手箱2》是PC、PS2、PSP三大平台齐发的恋爱+战略大作，KOEI对该作自是期待满满。在原作动画中，我们已经能完全感受到作者水野十子细腻轻柔的画风，配合淡彩渲染更显唯美风格，另外其声优阵容之强大令人乍舌，三木真一郎、关智一、井上和彦、石田彰、保志总一郎、置鲇龙太郎等，真是大腕云集啊。本作模仿平安京的异世界“京”为舞台，主人公和伙伴们为了救助“京”将历经一场曲折感怀的冒险。



游戏编号	0113
英文名称	Bleach Heat The Soul 2
中文名称	死神BLEACH 魂之热斗2
游戏公司	SCEI
游戏版本	日版
发售日期	2005-9-1
游戏容量	636MB
游戏类型	FTG



前作的余温尚未退，《死神BLEACH 魂之热斗2》又火速降临，由此也可见原作在现今人气之高。紧随原作的步伐，本作中将有一些新的角色加入到战斗中，特别是几名护庭13队队长的加入更是让人兴奋，超级帅哥朽木白哉、魅力绝大的市丸银以及热血小白狮日番谷冬狮郎，眼下这场战斗又升级咯，呵呵。另外，新的“护庭十三队入队模式”加入了育成要素，玩家可选择角色自由申请加入任一个护庭队，并通过升级战不断提升能力，最终目标当然是混上队长之位。



游戏编号	0074
英文名称	Star Soldier
中文名称	星际战士
游戏公司	Hudson
游戏版本	日版
发售日期	2005-7-21
游戏容量	75MB
游戏类型	STG



说到HUDSON的镇社之宝，除了“《炸弹人》系列”、“《桃太郎》系列”“《天外魔境》系列”之外，还有这个《星际战士》，当年日本游戏名人高桥名人正是在该游戏上创下连射 16 次 / 秒的疯狂纪录。此次《星际战士》的最新作充分利用了 PSP 的宽屏，因为该游戏画面设定为纵向，玩家进行游戏时必须把 PSP 转 90 度竖着玩。当然，根据“口”字 4 种写法这一道理，所有 STG 都可以有 4 种玩法呢，由下往上打，由上往上打，由左往右打，由右往左打，我爆走了……



游戏编号	0134
英文名称	Rockman Dash 2
中文名称	洛克人 DASH2 伟大的遗产
游戏公司	Capcom
游戏版本	日版
发售日期	2005-9-8
游戏容量	333MB
游戏类型	ARPG



3D 洛克人系列的第 2 作，最先于 2000 年在 PS 上推出，这次的移植版在许多方面都有所提升。游戏中存在众多新奇古怪的分支任务等待玩家挑战，解谜要素、迷你游戏等也是其中重要组成部分。游戏中洛克人与其他登场人物之间存在着重要的互动关系，即好感度系统，根据不同的好感度，他们与洛克人会发生不同的对话反应，进而影响洛克人的行动。自由自在地奔跑，自由自在地战斗，这个蓝色的小子真的很棒，相信很快就可以见到他跑进下一作了，CAPCOM、洛克人加油！



游戏编号	0136
英文名称	Burnout Legends
中文名称	横冲直撞传奇
游戏公司	EA
游戏版本	美版
发售日期	2005-9-13
游戏容量	477MB
游戏类型	RAC



光看图片就能感受到出色的速度感和刺激的冲撞感，这便是 EA 与 CRITERION GAMES 合力打造的精彩赛车游戏《横冲直撞传奇》，它也是今年 E3 游戏大展会上风头最劲的游戏，一举击败了包括《任天狗》等优秀游戏而夺得最佳掌机游戏称号。在该游戏中，玩家可以驾驶赛车体验近乎疯狂的高速对抗，火星四溅、残像漫延，配以节奏感很强的 BGM，真的让人欲罢不能。当然，游戏所注重的并非只有赛车的表现，周围那些场景也细致如真实影像扫描。



游戏编号	0139
英文名称	Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution
中文名称	世界足球胜利11人 9 进化版
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2005-9-15
游戏容量	未明
游戏类型	SPG



“WE (WINNING ELEVEN) ARE THE CHAMPION!”这就是目前掌机足球游戏的最高作。PSP 版于 PS2 上的同名作品发售一个月之后才推出，有点姗姗来迟的感觉，不过这未尝不是件好事，这样大家可以先于 PS2 上好好练习，当拿到这款游戏后就可以直接上手了。虽然掌机的小屏幕始终还是不可能与电视抗衡，特别在这种很需要临场效果的游戏上更显重要，但想想能在旅行的车上与朋友进行一场精彩的对抗，那种感觉还是很棒的。“WE (WINNING ELEVEN) ARE THE CHAMPION!”



游戏编号	未定
英文名称	Gripshift
中文名称	爆冲赛车
游戏公司	SOE
游戏版本	美版
发售日期	2005-9-12
游戏容量	未明
游戏类型	RAC



《爆冲赛车》是一款需要高度集中注意力的另类赛车游戏，要想在游戏中取得胜利除了要应付周围对手的阻挠和挑战外，还得时刻小心赛道中的诸多陷阱，而且每个赛道中都存在捷径以及一些强化道具，如果能对这些要素了如指掌，那么比赛就会轻松许多。另外游戏中还提供了赛道编辑模式，玩家可以悉心设计个性赛道，通过 PSP 无线通讯功能与其他玩家共享。总体来说，该游戏可玩性还是很高的，玩厌了《山脊赛车》之类正规赛车游戏后，大家不妨换换口味。



游戏编号	未定
英文名称	Princess Crown
中文名称	公主的王冠
游戏公司	Atlus
游戏版本	日版
发售日期	2005-9-22
游戏容量	未明
游戏类型	ARPG



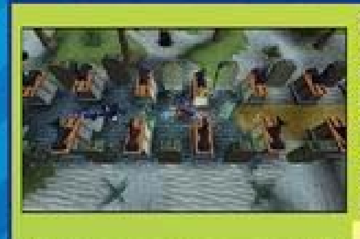
ATLUS 在 SS 发售的游戏不多，其中最有影响力的有两款，其一是《恶魔召唤师 灵魂黑客》，其二便是这款《公主王冠》。游戏的画面无论动静效果都异常漂亮，可算达到了 2D 表现最高水准，而人设更是充满魅力，笔者最喜欢的就是其中那个带着鹦鹉的独眼家伙。游戏讲述的是小公主立志保护国家，最终打败地狱魔王封印邪恶魔法书的故事。除了痛快的连续剑技外，小公主还要学会在冒险过程中使用烹调器具制作各种食物来填饱肚子，这也是很有意思的一环。



游戏编号	未定
英文名称	Gundam Battle Tactics
中文名称	高达战争 战术版
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	2005-9-22
游戏容量	未明
游戏类型	ASTG



光听名字还以为本作将是一款 SLG，其实不然，《高达战争 战术版》是一款不折不扣的动作类游戏。“一年战争”是游戏的主背景，在此基础上设计了众多的任务来展开游戏，如目标机体破坏、基地压制、友军护卫、敌军侦查等，总共达 60 种以上，而且每个任务的完成都会进行评价。玩家首先可选择联邦军或者吉恩军来进行游戏，而可选择的角色则来自反应“一年战争”时期几部作品，“机动战士高达”、“口袋中的战争 0080”、“08MS 小队”、“高达外传”等。



游戏编号	未定
英文名称	Frantix
中文名称	Frantix
游戏公司	SOE
游戏版本	美版
发售日期	未明
游戏容量	未明
游戏类型	PUZ



“PSP 上的《仓库番》”，这样的称呼咋听起来或许有些奇怪，但仔细想想倒还算贴切。《FRANTIX》是款制作得很精良的 PUZ，节奏不拖沓，而且很容易上手，关卡总计 150 个，有着极高的挑战性和耐玩度。剧情讲述的是游戏主角被困于一个 3D 梦境中，为了从这里逃离，主角必须在各个关卡里找到钥匙，当然这些关卡里有着众多的陷阱和机关，莽冲莽撞是不可行的。另外，各场景中的谜题或许存在相互关联，在无路可走的情况下不妨来回奔波看看，或许会有新发现。

文/水镜先生
责编/微风

NINTENDO DS

告别引导时代 NDS FLASHME 刷机全攻略

声明：本文旨在交流NDS刷机的心得，其中一些误操作或许会导致您的机器无法再正常启动或运行，本文作者和任天堂不会对此负担任何责任。DIY有风险，请根据自己实际情况谨慎尝试。



随着GBALINK最新5.10版烧录软件开始支持FLASHME的直接启动，笔者也一时兴起拿起自己的NDS，刷上了FLASHME。刷完之后才知道原来DIY的过程是如此非常有成就感，遂决定将其中有惊无险的感觉拿出来与大家分享。



NDS引导烧录发展史

首先让我们来了解一下FLASHME的发展。之前我们在谈及NDS烧录的时候，曾经多次提及几个名词：PASSTHROUGH、PASSME、WIFIME。说到PASSTHROUGH，就不能不提一下NDS破解的开山大师DarkFader，世界上第一个NDS ROM（美版的《银河战士》DEMO ROM），就是由DarkFader导出的，那个ROM也被认为是现在所有的NDS ROM中唯一100%正确的DUMP。而DarkFader的PASSTHROUGH，则是第一个可以让NDS主机运行非NDS官方游戏和软件的设备。庞大的PASSTHROUGH在经过另一名编程高手Natrium42的改造之后，变成了比正常NDS卡带稍大一些的PASSME。顾名思义，PASSME是一个能够让非官方认可的软件通过（跳过）NDS的加密检测的设备。PASSME靠插在NDS游戏卡带插槽上运作，类似于一个引导设备，而存储设备则选择了发展到现在各方面已经非常成熟的GBA烧录卡。这样设计的结构就能骗过NDS主机系统，让

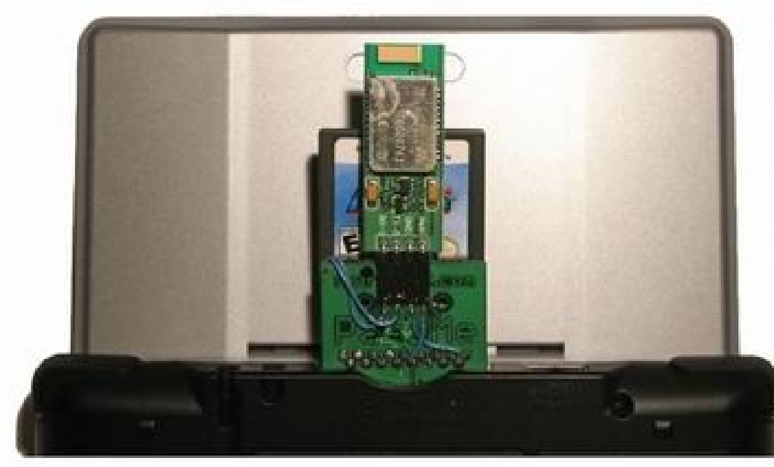




NDS认为PASSME是一块NDS正版卡带，从而能够跳过检测，让NDS主机通过PASSME读取GBA烧录卡中的内容以NDS游戏的形式运行。而WIFIME是FireFly（手掌机GP32模拟器GEEPEE的作者）开发的一个通过NDS内建的WIFI无线传输协议，非官方认可的软件跳过NDS的加密检测，直接传输到NDS主机闪存中运行的软件（杂志第20期对该软件有过介绍）。不过由于NDS主机闪存较小，只有512K，所以WIFIME只能够一次运行低于4M的游戏或小程序，应用得并不是很广（其实在国内不流行最主要的原因还是当时PASSME和无线网卡的普及偏低）。







正是由于Natrium42在PASSME出现后不久就完全公布了软件的源代码，所以才造就了今天NDS烧录卡百花齐放的形势。目前市面上出现的各种NDS烧录引导卡都是采用了PASSME的原理，并加入自己的代码改造，附上自己的软件功能，打造出自己的品牌上市开卖。换句话说，现在所谓的引导卡，都是不同厂商在PASSME原始结构上加工得来的产品，严格意义上来说它们都是定制的PASSME。不过PASSME本身结构的特点并不完善，因为它采用的也是绕过NDS硬件加密的手段，并没有完全破解NDS本身的加密系统。所以除了PASSME之外，还需要一块正版NDS卡带用于校验NDS游戏密匙，才能够真正实现GBA烧录卡伪装烧录NDS游戏的形式。这也就是前段时间所有的NDS烧录卡进化的趋势：先用PASSME+正版NDS卡带引导启动NDS系统，接着用GBA烧录卡用于运行NDS游戏。

PASSME的引导形式，类似于很多次时代家用游戏主机早期破解采用的正版碟引导形式，也就是我们那个时代所说的“飞盘”。然而见证了那段历史的



人们都清楚地意识到，PASSME 只是一个过渡形态，NDS 的烧录迟早会慢慢成熟，就像那些次时代光碟主机的“飞盘”时代迟早会终结一样。FLASHME 的出现应证了这个道理，它也标志着 NDS 的烧录真正走向了免引导的时代。那么 FLASHME 究竟是什么呢，实际上它只是一个软件，一个包含屏蔽启动检测代码的软件。我们将其刷写到 NDS 的内部固件芯片中，就可以屏蔽 NDS 启动过程中的加密检测，从而实现无需任何引导设备，就能实现直接启动 GBA 烧录卡直接运行 NDS 游戏的形式。





FLASHME 的主要特征



- 可以手动去掉 NDS 的 RSA 加密检测从而直接启动用其它设备运行非官方程序。
- 可以选择直接启动带有 NDS 启动代码的 GBA 烧录卡内容或者按照 NDS 原有的正常方式启动。
- 具备故障恢复功能，可以在固件其它部分被误操作删除的时候通过重新安装恢复原有状态。
- 启动的时候 NDS 背光渐入效果。

准备工作

了解了 FLASHME 的主要特征和功能之后，让我们操家伙开始动手吧。下面是动手前需要准备好相关的东东。

- 支持 PASSME 引导的 NDS 一台（后期的 NDS、红色蓝色 NDS、神游 IDS 都不支持）
- PASSME 引导卡一块（这里笔者用的是 GBALINK 的 SPRITEKEY）
- 正版 NDS 游戏卡一块（刷完之后就不需要了，可以问朋友暂时借来用）
- GBA 烧录卡一块（这里笔者使用的是 GBALINK 烧录卡）
- 螺丝刀一把（用于开机和导电短路）









首先我们从网上下载最新的FLASHME回来，文件名是flashme.nds。这个文件可以直接用GBALINK烧录卡烧录，其它品牌的烧录卡有的需要转换格式、有的需要打补丁，这里不再详细介绍。将flashme.nds以游戏方式烧录进GBA烧录卡之后，按照GBALINK的方式将引导卡、NDS正版卡、烧录有FLASHME的GBA烧录卡插上去，在NDS上启动烧录卡，进而运行FLASHME。这时候屏幕上会显示软件的一些基本信息，以及一些使用上的注意事项。我们可以看到FLASHME在安装的过程中不能断电，否则NDS有可能由于固件失效而完全报废（与电脑主板刷BIOS一个道理）。所以如果在接下来的刷写过程中，请至少保持NDS的电源指示灯呈绿色显示，如果已经变红，请接上充电电源之后再进行接下来的刷写操作。

DIY过程



用螺丝刀打开NDS背面的电池盖，我们可以看到藏在里面的NDS锂电池。在电池的旁边，有两个小孔，以及一张上面有红点的白色小纸。如果你的NDS电池盖打开之后不是这样，那么很抱歉你将无法进行下去了。小心地将那张正方形的小纸掀开，下面盖着的也是一个小孔，这就是我们在刷写固件时需要涉及到的地方了。从NDS内部的电路板构造图我们可以看出，这里有个SL1桥，这个桥的作用就是保护NDS的内部固件不被轻易更改。







而我们要做的，正好就是要更改 NDS 的内部固件。所以在刷写前，我们要让这个 SL1 桥失去原有的功效。这时候将螺丝刀伸到小孔中去，确保将桥的两端连接起来使其短路（也可以用别的导电物体来使其短路）。然后按照软件说明的，依次按下 NDS 上的 B、X、B 键，刷写过程就开始了（按错了也不要紧，因为只有按对了刷写过程才会开始）。如果刷写进度一直停留在 0%，说明 SL1 桥并没有短路，这时候动移动一下螺丝刀，确保 SL1 桥的两端被接上，刷写进度往前走为止。在刷写开始之后，一定不能出现 NDS 电源切断的现象，所以千万不要碰到关机键、不要让 NDS 电量用完、不要让 NDS 电池中途掉落（一般来说不大可能掉落，不放心的话用手指按着也行）。如果刷写进度中途

FLASHME INSTALLER
If power is lost before flashing completes, your NDS may be permanently damaged. You should plug in a power source before proceeding.
Push X B X B to continue.
If progress stops, the SL1 terminal needs to be shorted. Please keep it shorted until flashing is finished.
Progress: 0%

FLASHME INSTALLER
If power is lost before flashing completes, your NDS may be permanently damaged. You should plug in a power source before proceeding.
Push X B X B to continue.
If progress stops, the SL1 terminal needs to be shorted. Please keep it shorted until flashing is finished.
Progress: 16%

暂停了，再移动一下螺丝刀对接准短路的两点，进度又会继续向前走，不必担心进度中途暂停会导致 NDS 被刷坏。

当刷写进度到达 100%，FLASHME 就宣告刷写完毕，这时就可以放心的关机了。把 NDS 的电池盖装回去吧，那个带红点的方块白纸最好也贴回去：），这一切就可以算是大功告成了。用最新的 GBALINK 5.10 烧了几个游戏进去，开机的时候同时按住 A、B、X、Y，就直接进入了合卡菜单，免掉了以前繁琐的拔插引导卡过程。不过若是开机的时候没有按住那四个组合键，仍然还可以像 NDS 正常开机一样启动的，换句话说，FLASHME 刷写进去，是为 NDS 新增了一个组合键面引导启动的功能（注意是新增），并没有破坏 NDS 原有的功能和结构。有 DIY 能力的朋友，赶快把你的 NDS 刷成免引导吧。

FLASHME INSTALLER
If power is lost before flashing completes, your NDS may be permanently damaged. You should plug in a power source before proceeding.
Push X B X B to continue.
If progress stops, the SL1 terminal needs to be shorted. Please keep it shorted until flashing is finished.
Progress: 100%
Firmware flashing completed successfully.

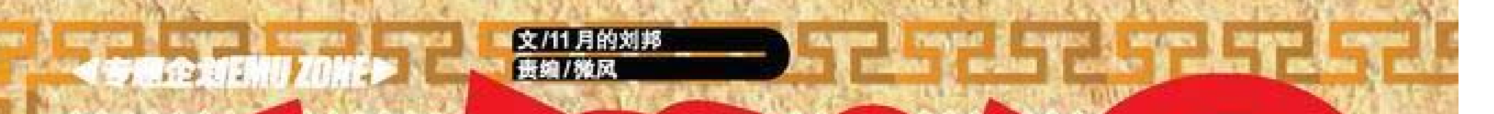




后记

通过上面的步骤我们可以看出，实际上 NDS 刷写 FLASHME 的危险系数并不大。整个过程中只有刷写进度开始到完成那段时间，不能有断电的情况发生这点会出现意外，但可能性也十分小。需要的是一定的动手能力和耐心、勇气。需要注意的是，用于刷写的 NDS 必须是能够通过引导启动烧录卡的类型，关于这一点我们以前曾经说过，网络上有一种说法是：2005 年 8 月 1 日之后出产的 NDS 主机、神游 IDS、以及各种红色、蓝色的 NDS 主机，由于出厂时的初始化固件经过了升级，都不会支持 PASSME 系列引导卡的引导方式。其实如果不能引导，事实上也不可能刷得到 FLASHME，FLASHME 需要烧录到 GBA 烧录卡上启动，而 GBA 烧录卡的第一次启动是肯定需要引导的。





文/11月的刘邦
责编/微风

三国战纪2 KNIGHTS OF VALOUR 模拟专题

前话

三国，一个永恒的题材，对于国内的玩家来说，接触的三国游戏从来没有停止过，而对于喜欢街机的玩家来说，三国几乎成为了清版动作游戏的代表。时间最早影响最大的无疑是Capcom CPS1基板上的“《三国志》系列”，而其中《三国志 2》更是在九十年代初风靡全国各大街机厅，令清版动作游戏正式成为街机游戏的主体。随着时间的推移，街机业逐渐没落，在各大游戏制作厂商战略重心都往家用机转移的年代，台湾一家曾以麻将游戏为主体的游戏公司鈊象电子（IGS）发布了两款最适合国人概念的清版动作游戏《西游释厄传》和《三国战纪》，及时挽救了当时岌岌可危的国内街机业，一时间各大机室都布满了双框体联机的这两款游戏。在这两款游戏中，我们不但能找到我们所有熟悉的动作游戏要素：多角色、能量槽、超必杀等，还有挖掘不尽的隐藏要素所带来优秀的游戏性，而其中《三国战纪》无论从题材、背景、画面和内容都更胜一筹，成为当时所有街机仔们的最爱。



其实真的很佩服鈊象电子（IGS），在国人游戏制作业才刚刚起步的年代，就已经在街机游戏制作方面获得如此高的成就，被称为国人的骄傲实在不为过。相隔 Capcom 的《三国志 2》七年，《三国战纪》虽然画面上并没有飞跃性的进展，系统上虽然带着 CPS2 上《龙与地下城 2》的影子，但这些丝毫不影响这款游戏在清版动作游戏历史中的地位。除了几乎已经达到完美的系统、超过同类游戏的更多角色选择、多线程的剧情发展、华丽的必杀画面外，最重要的是它出现在清版过关游戏没落的九十年代末，对于这类游戏几乎绝迹的街机市场来说，它的出现无疑是一剂有力的强心针，而对于我们来说，当听到游戏开始那段语音圆润的普通话时，那份激动是无法表达的。



《三国战纪》的成功令 IGS 更大力制作它的改进版和续作，三个不同的改版里，我们总能找到让人惊喜的要素，特别是最后的《三国战纪　风云再起》以及《三国战纪　乱世枭雄》，不但修改了部分剧情，更加入了敌将招降系统，大大丰富了游戏内容和角色选择，从中我们可以看到 IGS 对游戏制作的敬业。一款游戏的街机游戏最重要的无疑是游戏性，而“《三国战纪》系列”一直在这方面下了最大的功夫，这确实是 IGS 值得自豪的地方。

三国战纪系列的模拟



IGS 的 PGM 基板是块非常成功的 2D 基板，从《中国龙 2》到后期的《魔域战线》，这款基板无论从功能还是性能方面来看都非常优秀。在台湾模拟大亨 BillyJR 的帮助下，由星云大师亲自操刀，最早模拟的是《西游释厄传》和《三国战纪》以及它们的几个改版。或许由于自家基板的原因，IGS 在新发表游戏的同时，也对游戏底板和基板硬件进行各方面的小改进，再加上三年模拟规则，虽然基板硬件的模拟已经成熟，但因为硬件的原因，PGM 上的游戏一直缓慢地进展中，《蜂暴》、《三国战纪 2》其实很早就已经有了完整的 ROM 和模拟画面，但由于有 16KB 定制 Arm　CPU 的原因，一直无法在 Nebula 上正常进行游戏，直到 BillyJR 发起对 Arm　CPU 数据重建的计划开始，在国内模拟高手和 Elsemi 的努力下，我们终于在这个月如愿以偿地玩上了《三国战纪 2》，这其中的艰辛只有为此工作过、期待过的人才能理解。目前《三国战纪》一代自然毫无疑问地完美模拟了，而《三国战纪 2》虽然在画面上已经达到完美，但声音、系统、功能上还有不少需要完善的地方，例如 BOSS 战的背景音乐不正确；游戏语言版本无法切换；不支持网络分数排名等，相信这些都将在下一版的 Nebula 中得到修正。PGM 的模拟经历了近两个年头，至此，我们终于在电脑上再现了《三国战纪》中最经典的两代，这里要感谢 Nebula 的 Elsemi、硬件支持者 BillyJR 以及所有为模拟中作出了贡献的人们，没有他们的努力，“《三国战纪》系列”的模拟仍将只是我们的一个梦而已。



下面给大家介绍这次 Nebula 模拟的《三国战纪 2　群雄争霸》的系统和人物以及秘技，希望给大家在玩游戏时候提供一些帮助，也欢迎广大高手来信交流心得。

游戏介绍

（一）基本操作

降将操作	
A	攻击
D	进场/退场
A+B	挑拨/爆气攻击（特别技量表需x2）
⬇↘➡A	必杀技1
⬇⬆A	必杀技2
⬇↘➡B	特殊攻击1
⬇⬆B	特殊攻击2
➡➡持续	跑步
➡➡A	冲撞攻击

主角基本操作	
方向键	对应方向移动/选择
A	攻击/捡物
B	跳跃
C	道具开关
D	道具使用
START	防具显示
主角进阶操作	
A+B	危险回避技
B+C	丢出选择中的道具
⬇B	蹲下
➡B	突行技
➡C	防御，防御后加按A可进行反攻击
➡➡持续	跑步
➡➡A	冲撞攻击

（二）游戏模式

单人连段	个人连段模式，招式连段由个人自由发挥。
多人连段	合作连段模式，开放同伴之间自由连招。

E-MODE	简单任务模式，适合初学者练习之模式，只有三个关卡。
N-MODE	一般任务模式，完整任务之模式。
R-MODE	专家排名模式，挑战不可能的专家模式。
C-MODE	武将对战模式，魔王挑战模式。

集气系统
主角新增集气系统，搭配使用超必杀技让主角连招更加灵活丰富。

分数系统
连招分数猛烈放送，挑动你的战斗意志，追求极限分数40亿分。

降将爆气
降将爆气连段数倍增，灵活度倍增，最高可达999 Hits！

（三）人物操作及分析

逆关羽



人物评价：逆关羽属于实力中下的角色，由于攻击力不错且攻击范围广，所以比较易上手，但缺少原版关羽的“龙行劈斩”，所以连招能力相对较差。

出招表	
狂龙逆转	⬇↘➡A
飞龙在天	⬇⬆A
回风扫叶	⬇↘➡B
狂龙出海	⬅➡B
狂龙旋舞	⬇⬆B
火兽阵	⬆⬇B
长枪阵	⬅⬇↘➡B

连招分析： 以中距离攻击和连招结合为主，充分利用“长枪阵”和“狂龙逆转”的特性，能在BOSS战中获得非常好的效果。



对小兵实用连招

AA -> AAA -> AAA -> AA -> ⬇⬆A

常用BOSS连招

AAA -> AA -> AAA -> ⬇↘➡A -> ➡➡A，如遇到会强制反击的BOSS，可用“长枪阵”起手，再以“飞龙在天”接。

特殊BOSS连招

AAA -> AA -> AAA -> ⬇↘➡A -> ⬇⬆A -> ➡➡A -> AAAA -> ⬇⬆A -> ⬇⬆A -> ⬇⬆A -> ⬇⬆A

必杀技连招

1 AAA -> AAA -> AA -> B（稍等）-> ⬅➡B

2 AAA -> ⬇⬆B -> AAA -> ⬇↘➡A -> ⬇⬆A -> ➡➡A

3 AAA -> AAA -> ⬅⬇↘➡A -> ⬅➡B -> ➡➡A

特色连招

AAAA -> ⬇⬆B -> 切换火刀 -> ⬇↘➡A -> ⬇↘➡A -> ⬇↘➡A

◇◇

莽张飞



人物评价： 没远距离攻击的招式，几乎都是和敌人近身肉搏，实用招式也不多，是游戏中最弱最难用的角色。被围攻时多用⬇⬆B或⬅⬇↘➡B来自保兼攻击，⬅⬇↘➡B对于几个特定BOSS也很好用，而长按A蓄力喷火可以对一些无倒地系BOSS有连续攻击作用（例如大象）。⬇⬆A是莽张飞性能最好的招式之一，因为范围大，即使和BOSS在不同直线依然可以攻击到，多利用可以事半功倍。

出招表	
龙摆尾	⬇↘➡A
猛虎捶	⬇⬆A（张飞无此招）
饿虎扑羊	空中⬇A or ↘A
饿虎张嘴	突行按中A
神龙摆尾	⬇↘➡B
虎炮	⬅➡B
火牛撼地	⬇⬆B
天崩地裂	⬆⬇B
龙炮	⬅⬇↘➡B



连招分析： 以近距离攻击和普通必杀招为主，他的连招难度都比较高而且时间长。

对小兵实用连招

1 ⬇⬆B -> B*A -> ⬇⬆A -> ⬇⬆A -> ⬇⬆A -> B*A

2 AAAA -> ⬇⬆A -> ⬇⬆A -> ⬇⬆A -> ⬇⬆A -> B*A

常用BOSS连招

AAA -> ⬇↘➡A -> ⬇↘➡A -> ⬇↘➡A -> ⬇↘➡A -> B*A

必杀技连招

AAAA -> ⬇⬆A -> ➡B -> ⬇⬆B -> ➡B -> ⬇⬆B -> ➡B -> ⬅⬇↘➡B

◇◇◇

血赵云



人物评价：机室内最受欢迎的角色之一，人帅招式强连招容易且攻击力优秀，和降将配合也好，“梨花刺”和“子龙朱雀”更是招牌招式，在辅上三重跳，无论是得分还是冲关都非常好用。

出招表	
梨花刺	⬇↘➡A
大鹏展翅	⬇⬆A
探爪	空中⬇A or ↘A
穿林脚	探爪中A
飞天	➡A（可连打，赵云才有此招）
日月双华	⬇↘➡B
猛龙出闸	⬅➡B
子龙朱雀	⬇⬆B
长枪阵	⬆⬇A
火弓阵	⬅⬇↘➡B

招式分析：以中距离攻击为主，配合实用连招打起来非常流畅，➡AAAA的“飞天”虽然攻击不高，但Hit数和范围都非常大，对于直线攻击型BOSS作为起手式非常好用，“大鹏展翅”无论范围、威力都是绝好的招式，可以作为主攻和连招的核心使用，而招式中的硬直可以靠三重跳来取消。必杀中的”日月双华 ” 是攻守兼备的招式，范围非常大，可以用于BOSS战中保命，另外对于某些特定BOSS，“火弓阵”配合徐晃可以达到秒杀的效果。



通用连招

AAAA -> ⬇↘➡A -> ⬇⬆A -> ⬇↘➡A -> ⬇⬆A -> ⬇↘➡A（小兵和BOSS都适用，连起来容易且实用性很高）

普通连招

1 ➡AAAA -> ⬇⬆A -> ⬇↘➡A -> ⬇⬆A -> ⬇↘➡A -> B⬇A

2 ➡AAAA -> 空中⬇ + A +A（探爪+穿林脚）-> ⬇⬆B -> 空中⬇ + A +A（探爪+穿林脚）-> ⬇↘➡A

常用BOSS连招

1 打火属性BOSS：AAAA -> ⬇↘➡A -> 空中⬇ + A +A（探爪+穿林脚）-> ⬇⬆B

2 贪分连招：AAA -> AAA -> ➡B（突进接近BOSS）-> ⬅➡B -> AAAA -> A

必杀技连招

AAA -> ⬅➡B -> ⬇⬆B + B + ⬇A（不踢中）-> ⬅➡B -> ⬇⬆B + B + ⬇A（不踢中）-> ⬅➡B（最华丽的连招）

猛黄忠



人物评价：一个实力只能排中下的角色，当然，也有不少人能玩得好。要玩好这个角色，就必须对距离感把握非常好，因为远程射箭是玩猛黄忠的王道。另外，武器也是非常关键，拿到火弓后能对敌人一击必倒，此时最好放弃近战完全以远攻为主，和血赵云一样，配合“火弓阵”和徐晃、牛金，可以对夏侯渊造成巨大的伤害。

出招表	
追魂劈	↓↘→A
追天箭	↓↑A
逐地箭	空中↓A
随人箭	→A
独劈华山	↓↘→B
焚心箭	←→B
贯山箭	↓↑B
连弩阵	↑↓B
火弓阵	←↓↘→B

招式分析：作为一个纯远攻的角色，连招也相对简单（甚至可以说有点枯燥），对于BOSS都是靠→A的火弓远距离耗过去的，不过要小心时间消耗的问题。

通用连招

AAA -> AAA -> A -> ↓↑A -> →A(2Hits) -> B↓A（如果周围人多，可以改AAAA -> ↓↘→A）

锦马超



人物评价：由于攻击低，攻击范围小，而且缺少马超的三段踢，所以锦马超只能算是所有人中实力中下的角色，想要提升这个角色的实力，换上青虹剑或倚天剑是必须的。

出招表	
地堂斩	↓↘→A
冲腿	↓↑A
跃马蹬	空中↓A
弹腿	→A（可连打，马超才有此招）
空骑射	跃马蹬中持续按A（马超无此招）
百鸟朝凤	空中↓↘→B
兽咬	←→B
滚石阵	↓↑B
落石阵	↑↓B
火兽阵	←↓↘→B



招式分析：攻击范围小注定了他需要近距离攻击，多使用安全招式，地堂斩是过关的关键。

通用连招

1 本剑或倚天剑时：AAAA -> AAAAA -> ↓↑A -> ↓↘→A

2 青虹剑时：

└ AAA -> ↓↘→A -> ↓↑A -> ↓↘→A

└ A -> ↓↘→A -> ↓↑A -> ↓↘→A -> ↓↑A

连续五次↓↘→A

BOSS连招

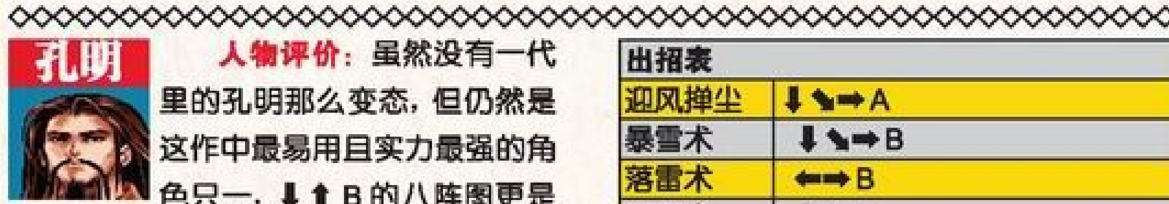
AAAA -> ↓↘→A(4Hits)-> B↓↘→B -> B↓↘→B

必杀连招

1 ←→B -> ↓↑B -> ←→B -> ↓↑B -> ↓↘→A

2 ↓↑B -> AAAAA -> ↓↑A -> ↓↘→A

◇◇



孔明

人物评价：虽然没有一代里的孔明那么变态，但仍然是这作中最易用且实力最强的角色只一，↓↑B的八阵图更是让孔明如虎添翼。

出招表	
迎风掸尘	↓↘→A
暴雪术	↓↘→B
落雷术	←→B
狂风术	↓↑B
八阵图	↑↓B
恢复术	←↓↘→B



招式分析：中距离攻击是最好的位置，道具铁莲花在孔明的手上几乎变成了神器，除了对大象、骑兵这类无击倒属性的敌人有特效外，在用↓↘→B的暴雪术或烟雾弹把BOSS定住，然后丢铁莲花在其脚下，可以发挥巨大的威力，要善于利用。火扇作为孔明的终极武器，无论攻击范围还是攻击方式都非常强悍，特别对BOSS的时候，只要站下小许就可以让BOSS攻击不到你而你能打他。

通用连招：

1 拿本剑：AAA -> AAA -> AAA(2Hits)-> ↓↘→A -> ↓↘→A(攻击力不弱，容易连，实用性高)

2 拿火扇：A -> ←→(回身取消)A -> →B -> A -> ←→(回身取消)A -> A

3 火扇无限连：A -> ←→(回身取消)A -> →B -> A -> ←→(回身取消)A -> A -> ←→B -> A -> ←→(回身取消)A -> →B -> A -> ←→(回身取消)A-> ←→B -> A -> ←→(回身取消)A -> →B -> A -> ←→(回身取消)A -> ←→B(原理就是打5Hits接一个落雷术，不够气可以使用道具，对于打真吕布时很实用)

(4) 冰扇或赤峰剑：AAA(2Hits) -> B -> AAA(2Hits) -> B -> AAA(2Hits) -> B ->AAA(2Hits) -> ↓↘→A

◇◇

貂蝉



人物评价：虽然攻击力弱，虽然攻击范围小(开始拿匕首的时候)，但她的速度和三段跳弥补了这些缺点，令其成为游戏中最强力的几个角色之一，更何况后期拿到“飞天虎爪”提升攻击力和范围后，更是强得一沓糊涂。

出招表	
天女散花	↓↑A
玉女金针	空中↓A or ↘A(可连打)
踢云纵	→A(可连打)
暴雪术	↓↘→B
蜂鸣	←→B(空中可)
云里翻	↓↑B
蝉蜕	↑↓B
恢复术	←↓↘→B



招式分析：以短距离力攻击为主，主力招式是⬇⬆A的“天女散花”，Hits数多威力大连段性能好，配合好“雪暴术”可以对BOSS安全地连招（“雪暴术”主要用于会强制反击的BOSS）。在拿到“飞天虎爪”后，貂婵的实力大大增强，以“飞天虎爪”以Hits打Hits的特效作为基础，连续使用⬇⬆A的“天女散花”对付BOSS不但攻击超高，容易连，而且能打出不少分。

通用连招

1 小兵连招：AAA -> AAA -> AAA -> AAAA + B⬇A

2 铁甲兵和兽师等：AAA -> AAA -> AAA -> ⬇⬆A -> ⬇⬆A

3 动物等：AAAA -> AAAAA -> AAAA -> ⬇⬆A -> ⬇⬆A

BOSS连招

AAA -> AAAA -> ⬇⬆A -> ⬇⬆A -> ⬇⬆A

必杀连招

⬇⬆B -> ⬇⬆B -> ⬇⬆B -> ⬇⬆B -> ⬇⬆B

◇◇

庞统



人物评价：如果用《龙与地下城》游戏来比喻，那么庞统可算是个纯正的魔法师，攻击力的优势再加上“神将术”和“落雷术”的配合，令庞统成为最强的角色之一。

出招表	
左右劈山	⬇↘➡A
指地成钢	⬇⬆A
隔空仙法	➡A
神鬼符	空中A or ➡A
暴雪术	⬇↘➡B
落雷术	⬅➡B
狂风术	⬇⬆B
神将术（电）	⬆⬇B
神将术（火）	⬅⬇↘➡B

招式分析：和孔明一样，铁莲花在庞统的手中同样是神器，利用“神将术”或“挑拨”等招定住BOSS用可以造成极大伤害。另外庞统的打背法几乎是所有玩这个角色的玩家都要熟悉的，就是利用⬇⬆A的“指地成钢”，首先让敌人在版边并背对自己，然后在一定距离放“指地成钢”，可以一直把它打到死而无法动弹（包括BOSS在内），熟悉用这招可以轻松搞死很多BOSS。



通用连招

1 AAAA -> ⬇⬆A -> ➡B -> ⬇⬆A -> ➡B -> ⬇⬆A -> ➡B -> ⬇⬆A -> ⬇↘➡A

2 处于版边时：AAAA -> ⬇↘➡A -> ⬇↘➡A -> ⬇↘➡A一直下去。



人物评价：非常容易使用的角色，攻击范围最大，攻击高且防御也强，不过被近身就非常麻烦，属于实力中等的角色。

出招表	
虎臂勾	⬇↘➡A
霸王虎爪	⬇⬆A
一刺定江山	⬇↘➡B
江东怒吼	⬅➡B
天灯阵	⬇⬆B
长枪阵	⬆⬇B
水兵阵	⬅⬇↘➡B

招式分析：主要以远距离攻击为主，所以尽量把敌人都打到墙边，然后不断用➡➡A -> ⬇⬆A灭掉，由于攻击力高，所以杀起来效率很好，这招对于BOSS也有效，因为不少BOSS在距离远的地方都不会攻击，这是孙权的优势所在。



通用连招

AAAA -> ➡B -> ⬇⬆A -> ➡➡A -> ⬇⬆A -> ➡➡A（简单实用的招，威力不错）

BOSS连招

AAAA -> ➡B -> ⬇⬆A -> ➡➡A -> ⬇⬆A -> ⬇↘➡B -> ➡➡A -> ⬇⬆A -> ➡➡A -> ⬇⬆A -> ⬇↘➡B（需要靠版边的招，由于⬇↘➡B的破招性能，对BOSS很有效）

必杀连招

AAA -> AA -> AAA（等硬直过去）-> ⬅➡B -> ⬇⬆A -> ➡➡A -> ⬇⬆A -> ⬇↘➡B -> ➡➡A -> ⬇⬆A -> ⬇↘➡B

◇◇◇

关羽

出招表参照逆关羽



人物评价：比逆关羽实力稍强的角色，主要有"龙行劈斩"这招的优势，再加上不错的攻击力和攻击范围，属于游戏中上等实力的角色。

招式分析：以中距离攻击和策略结合为主，充分利用"长枪阵"和"龙行劈斩"的特性就能在BOSS战中轻松连出高伤害的招式。

小兵连招

AA -> AAA -> AAA -> AA -> ⬇⬆A

对动物的连招

AAA -> AAA -> AAAA -> ⬇↘➡A -> ⬇⬆A

常用连招

⬅⬇↘➡B -> ⬇↘➡A -> ⬇↘➡A -> ⬇↘➡A -> ⬇⬆A -> ⬇↘➡A

BOSS连招

1 AAA -> AAAA -> ↓↘→A -> ↓↘→A -> ↓↑A -> ↓↘→A

2 AAAA -> ↓↘→A -> ↓↘→A -> ↓↘→A -> ↓↑A -> ↓↘→A

必杀技连招

1 AAA -> AAA -> AA -> B（稍等） -> ←→B

2 AAAA -> ↓↑A -> ↓↑B（稍等） -> 火兽击中同时↓↘→A -> ↓↑A -> ↓↘→A

3 AAAA -> ←↓↘→B -> ↓↘→A -> ↓↘→A -> ↓↑A -> ↓↘→A

特色连招

1 AAAA -> ↓↑B -> 切换火刀 -> ↓↑A -> ↓↑A -> ↓↑A -> ↓↘→B

2 AAAA -> ←↓↘→B -> 切换火刀 -> ↓↘→A -> ↓↘→A -> ↓↘→A

◇◇

张飞

出招表参照莽张飞

人物评价：和莽张飞不同，因为连招容易，且可以使用策略，配合原来很强的攻击力，令这个角色实力大大提高，在所有角色中属于中上级。



招式分析：以近距离攻击和普通必杀招为主，因为攻击力强和攻击判定高的缘故，普通必杀的作用非常明显。

实用连招

1 AAA -> AAAA -> ↓↘→A -> ↓↘→A -> ↓↘→A -> B↓A

2 AAAA -> ↓↘→A -> B -> A -> ↓↘→A -> ↓↘→A -> B↓A

常用连招

1 ↓↑B -> →B -> A -> ↓↘→A -> →B -> A -> ↓↘→A

2 ←↓↘→B -> ↓↘→A -> →B -> A -> ↓↘→A -> ↓↘→A

必杀技连招

AAAA -> ↓↑B -> →B -> ↓↑B -> →B -> ←↓↘→B -> ↓↘→A

特殊连招

A -> ↓↘→A -> A -> ↓↘→A -> ↓↘→A

◇◇

赵云



出招表参照血赵云



人物评价：相比血赵云虽然没有了三段跳、“子龙朱雀”、“梨花雨”这三大招牌，但其更强的攻击加上策略的使用仍然令他稳居一流实力角色之位。

招式分析：同样以中距离攻击为主，除了缺少几个招式外，其他和用血赵云区别不大，多利用硬直取消来使用“大鹏展翅”，用好了他的扣血能力是很惊人的，“火弓阵”配合徐晃秒杀 BOSS 的效果依然存在。

通用连招

AAAA -> ➡AAAA -> ⬇⬆A -> ➡AAAA -> ⬇⬆A -> ➡➡A（小兵和BOSS都适用，攻击力非常高）

贪分连招

AAAA -> ➡AAAA -> ➡AAAA -> ➡AAAA -> ⬇⬆A -> B⬇A（难度很大）

BOSS连招

1 ➡AAAA -> ⬇⬆B -> ⬇⬆A -> ➡➡A -> ⬇⬆A -> ➡➡A -> B⬇A

2 ➡AAAA -> ⬇⬆B ->（探爪+穿林脚）-> ⬆⬇B ->（探爪+穿林脚）-> ⬆⬇B -> B⬇A（对时间把握要求高）

◇◇

黄忠



出招表参照猛黄忠

人物评价：远程和近战均不错的角色，近战依靠Hits数更多的“追风劈月”能有不错的效果，配合远攻，算是实力中上的角色。

招式分析：同样依靠远攻为主，不过他的“追风劈月”非常厉害，几乎可以不断接下去，无论攻击还是拿分都非常有用，取得火弓后使用➡A非常有效，杀小兵大概只要2Hits一个，效率很高，而火弓阵配合牛金、徐晃仍对某些BOSS有特效。因为他也有“暴雪术”，相信大家都会灵活利用铁莲花的恐怖效果吧。

通用连招

（靠墙边）AAAA -> ⬇⬆A -> ➡A -> ⬇⬆A -> ➡A -> B⬇A（最后换武器射）

贪分连招

（靠墙边）AAAA -> ⬇↘➡A -> ⬇↘➡A -> ⬇↘➡A -> ⬇↘➡A（可获得恐怖的分数）

BOSS连招

1 ⬇↘➡B -> 莲花⬇↘➡A -> ➡A -> ⬇⬆A

2 ⬇↘➡B -> ⬇↘➡A -> ⬇↘➡A -> ⬇↘➡A -> ⬇↘➡A

◇◇

马超



出招表参照锦马超

人物评价：虽然攻击低，攻击范围小，但强力的三段踢令这个角色用起来非常灵活，如果加上后面拿到的好剑，实力大大提升。

招式分析：以近距离攻击，用好“冲腿”和“空弹腿”非常关键。关于青虹剑，由于这把

剑的特殊性，令到马超可以实现“无限鞭尸”，就是说把小兵打在地下就可以按A全部杀掉，而对于BOSS来说，由于青虹剑加大了马超的攻击范围，“地堂斩”的攻击判定大大增强，利用不同直线法杀BOSS轻松了很多，而对于大象和左慈这类不倒地BOSS，可以单按A键实现无限连。

三段踢的使用

⬇⬆B -> ➡AAAAA -> B⬇AAAAA 落地后立即B⬇AAAAA（比较难，需要多练习）

通用连招

1 本剑或倚天剑时：AAAA -> ⬇↘➡ -> AAAAAA -> B⬇AAAAA

2 青虹剑时：AA -> ⬇↘➡A -> AAAAA -> ⬇⬆A

必杀连招

1 ⬅➡B -> ⬇⬆B -> ⬅➡B -> ⬇⬆B -> ⬇↘➡A

2 ⬇⬆B -> AAAAA -> B⬇AAAAA -> B⬇AAAAA

◇◇

由于篇幅有限，就不详细介绍降将等角色的招式和分析了，游戏的连招还有很多，这里不能一一列举，欢迎各位高手来信交流，这里顺便列出一个高分（999Hits）的连续技，给有兴趣的读者参照练习。

角色选择：孔明 + 任意角色

具体方法

首先要收伏张颌与任一降将（最好是牛金）。先让孔明用“八阵图”，另一角色换张颌并爆气，让孔明打一下BOSS，待其身体稳住后张颌靠近BOSS用⬇⬆A的“扫荡群魔”来攻击，这时孔明换上牛金用⬇↘➡A的“细雨狂”，攻击大概三次后再换回来，等张颌打完后BOSS还没倒地时孔明再用“八阵图”，且靠近BOSS再换出牛金，张颌靠近BOSS再用“扫荡群魔”，牛金再用“细雨狂”攻击约三次后又换回孔明，待张颌打完后BOSS还没倒地孔明再用“八阵图”，并且靠近BOSS换出牛金，此时张颌时间用完自动换回，所以要再换出张颌并爆气，并靠近BOSS用“扫荡群魔”来攻击，如此循环，可以轻松打出999Hits，分数可以达到40亿！



十八人秘籍

在选择难度模式中输入以下指令。
大陆版群雄争霸：按住BD，再输入⬅⬅CC➡
香港版群雄争霸：按住CD，再输入⬅➡BBB⬅
飞龙在天：按住BC，再输入⬅D➡D⬅
英文版：按住CD，再输入B⬅B➡B

C-Mode双BOSS模式

选“武将对战”（C-Mode）模式，在选人画面按住CD键选人后进入选BOSS画面，此时可选16位BOSS，即每关打两位BOSS。

隐藏道具

简体版	繁体版
虎符：在选人画面，移到莽张飞，然后同时按下 BCD 钮 6 次，如果时间有回到 9 秒那就是成功了。	真方天：在选人画面，移到孙权，然后同时按下 BCD 钮 6 次，如果时间有回到 9 秒那就是成功了。
真方天：在选人画面，移到真马超，然后同时按下 BCD 钮 6 次，如果时间有回到 9 秒那就是成功了。	虎符：在选人画面，移到逆关羽，然后同时按下 BCD 钮 6 次，如果时间有回到 9 秒那就是成功了。
令旗：在选人画面，移到真庞统，然后同时按下 BCD 钮 6 次，如果时间有回到 9 秒那就是成功了。	令旗：在选人画面，移到猛黄忠，然后同时按下 BCD 钮 6 次，如果时间有回到 9 秒那就是成功了。

隐藏BOSS出现条件

吕布

剧情模式：无条件出现

武将模式：1P 和 2P 下，只要有一位玩家分数达到 6000 万以上就会挑吕布；3P 和 4P 下，只要有一位玩家分数达到 6000 万以上就会挑大象＋吕布。

大象

剧情模式：无条件出现

武将模式：双王情况下，只要有一位玩家的分数在 6000 万 ~7000 万之间，大象就会和吕布出现；只要有一位玩家分数达到 7000 万以上，大象就会和真吕布出现。

真吕布

剧情模式：单打情况下，N 模式分数在 7000 万以上，没有打吕布，拿起左慈的再战金牌后就会出现，R 模式则需要分数在 8000 万以上，如果双打分数则要求在一亿以上。

武将模式：1P 和 2P 下，只要有一位玩家分数达到 7000 万以上就会挑真吕布；3P 和 4P 下，只要有一位玩家分数达到 7000 万以上就会挑大象＋真吕布。

道具复制

复制方法一

1. 把要复制的东西丢出，然后捡回来。
2. 查看装备按 C 使用一个数量为一的道具（非要复制的道具）。
3. 丢出身上所有道具。
4. 查看衣服，然后按➡B，没有➡B 可以使用些招式，如➡A、⬇⬆A，完成复制。

复制方法二

以九个人参九个神龙古水为例，要复制人参。

1. 使用神龙古水到数量 1。
2. 查看物品，把人参丢出，接着丢出神龙古水。
3. 按滑步或 BC 丢出物品，此时丢出的物品会变成全是神龙古水，数量为 9。
4. 把前面丢出的人参和水捡回来，但不要查看道具，直接按 D 使用。
5. 不查看道具把所有物品丢出，重复第一至第五步。

神器无限使用

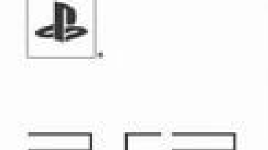
1. 至少三个角色，并且都拿了衣服。
2. 有神器的人先发神器，开始读秒后丢掉衣服。
3. 另两人在衣服那蹲下按 A 狂捡衣服。
4. 地下一直保持有件衣服，但神器的读秒已经没有了，只要不换场景，一直保持神器效果。

文/无线电波
责编/Cotolo

PSP破解系列回顾

PSP从发售至今快接近一个年头了，我们的杂志也花了很多期来介绍PSP相关的破解情况，可能一些读者感到不错，一些读者感到不行。那么这期就先来个总结吧，给大家理理思路。

突破口居然来自官方







PSP的破解，要从今年3月份开始谈起。在当时来说，根本没有人能够研究出PSP系统的相关漏洞，一切的开始要算在SONY自己的自作聪明上。SONY认为PSP 1.00版的内部固件（也就是我们常说的Firmware）存在隐患，就在3月份发布了一个系统的升级文件，可以将PSP的Firmware从1.00升级到1.50版。这个升级包是采用在记忆棒中直接运行EBOOT.PBP文件来实现固件刷新升级的，也正是这个升级包，教会了我们怎么在PSP上运行启动文件，它自然也就成为了PSP上自制软件研究的对象。看看我们现在的PSP中大量的EBOOT.PBP启动文件，你就会明白这些自制软件的启动文件，其原理都来自于SONY官方放出的那个EBOOT.PBP升级文件。

在研究完这个文件的结构之后，黑客们做出了第一个用于PSP上的自制程序，这个程序同很多软件开发出的第一个程序一样，被命名为Hello World。接着，在第一个程序的启发下，PSP的UMD光盘内容被完整地导了出来，网络上第一次出现了4个PSP的游戏光盘ISO镜像文件。

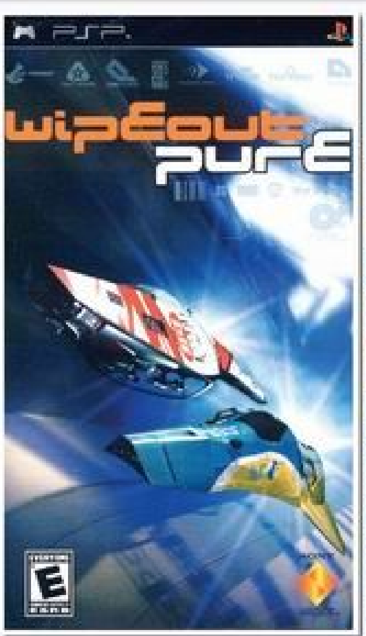








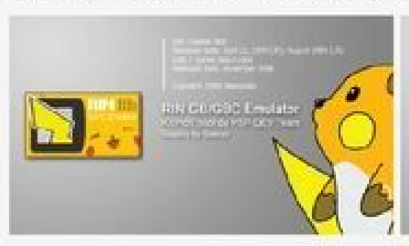
然而光是有了这些突破还远远不够，破解的又一个突破口来自于今年5月一款赛车游戏的发售。《浮游赛车（Wipe Out Pure）》这款游戏本身有着可以扩展升级的特点，以及游戏内置的浏览器，让人们找到了访问PSP内部资源的方法。这时候网络上已经出现了第一段直接用记忆棒运行PSP UMD光盘游戏的录像，虽然最后录像的真实性受到了明显的质疑，但这确实是今后PSP破解的趋势所在。





模拟器风行

今年的5月11日，这是个无数人都会记住的日子。当天晚上，历史上第一个PSP上的模拟器出现了，它的名字是GB模拟器RIN，它的作者是日本人Mr.Mirakichi。虽然模拟器本身非常简陋，没有声音、不支持压缩和复数ROM、不能存档、速度很慢、窗口不可调节、画面存在严重的贴图问题等等，但是这并不妨碍很多人将其下载回来细细的评测和回味。在这之后的一个月内，PSP模拟器在RIN的带动下取得了突飞猛进的发展，虽然大部分模拟器







都源自于修改 1.50 版的 EBOOT 启动文件以及移植编译一些模拟器公布的公布源代码，但是那段时间简直就是模拟器测试者的天堂，很多人每天都在下载最新的模拟器放到 PSP 中运行，总结测试结果、讨论测试心得，PSP 的模拟器大有制霸模拟器领域的趋势。

1.50版的破解





模拟器的更新在经过一个多月的持续热潮之后，PSP 的破解迈向了另一个方向，那就是 1.50 版的破解。PSPDEV 和 KXploit 的合作，终于于 6 月中旬造就了这个奇迹的产生，其标志性的破解软件 KXploit Tool 至今仍高居各大 PSP 下载站点的首位。SONY 煞费苦心打造的 1.50 版升级固件，其漏洞却出自于一个 % 符号的目录上。破解小组将自制程序的启动部分和程序部分分离开来，用一个带 % 的目录骗过了 1.50 版固件的检测，至此 PSP 又成了玩家和破解人员的 DIY 极品。

游戏 LOADER 热潮



6 月份过去之后，PSP 的破解迎来了可能是本年度最为辉煌的进展，这一切要源自于 7 月 1 日的一个 LOADER 的出现。著名的 XBOX 破解小组 Xecuter 小组在当天放出了一个 PSP 游戏《音乐方块》的 LOADER，通过修改游戏内部资源指向的方式，这个游戏脱离了 UMD 光盘，实现了在记忆棒中的直接启动，这宣告着 PSP 无盘启动时代的到来。PSP 的破解进行得越来越火，这情景也招来了不少急功近利的不速之客，更多的小组开始瞄准 PSP 这块肥肉，希望借此机会为自己谋得一些利益。





无盘引导的游戏 LOADER 出现，首先引来的是 WAB 和 PS2NFO 两位不速之客。前者第一时间站出来信誓旦旦的宣布将发布世界上第一款完美的 PSP ISO LAUNCHER，而



后者也毫不示弱的说他们也在研制同样的东西，并且即将完成了。在短短的几天之内，PSP 的 UMD LOADER 层出不穷，WAB 和 PS2NFO 之间的矛盾也终于升级到不可调和的地步，最终由于后者在软件发布上有着不光彩的前科，WAB 获得了暂时的胜利。而 WAB 承诺将于“独立日”发布的完美 ISO LAUNCHER 3.0，但最终没有兑现。





接下来的一个半月，是 PSP 的 LOADER 漫长的演变和发展期，大量基于《音乐方块》开发出来的游戏 LOADER 都在这段时间内出现，众多游戏实现无盘引导，几乎每天都能给人以惊喜。在这段时间内，大量优秀的人才开始涌现，PSP 的游戏破解也逐渐朝着明朗化的方向发展。这段时间内的 WAB，始终在不断的给人们带来持续的希望，凭借其著名的 ISO LAUNCHER 3.0 发起的对外募捐活动，更是让不少人在即将到来的免费大餐面前越陷越深。WAB 的两个领导人物 AloneTrio 和 Yoshihiro，不断放出一些 PSP 的小程序以及有着煽动力的演示录像。虽然一直都没有本质性的进展，但人们也在 WAB 所自编自导自演的一幕幕悲喜剧之间渐渐记住了这个爱出风头的小组，WAB 主页上的募捐列表，也变得越来越庞大。


YOSHIHIRO@WAB.COM

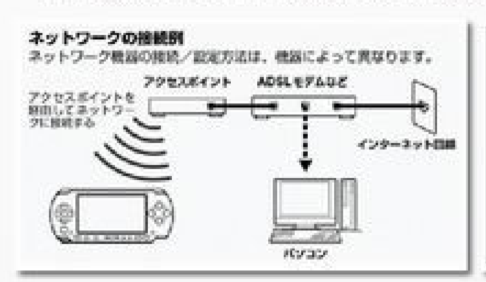

ALONETRIO@WAB.COM

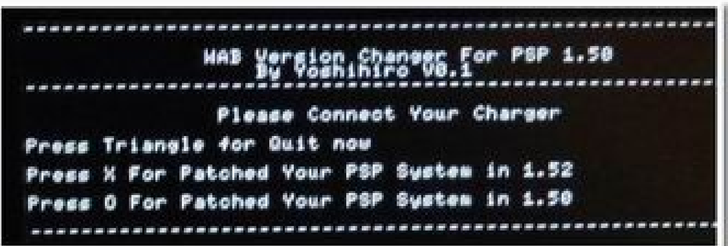
真正的ISO LAUNCHER出现

真正将混乱的 UMD LOADER 时代终结的，是 Humma Kavula 开发出的一个名为 FAST LOADER 的 ISO LAUNCHER，这个首先以运行《大众高尔夫》游戏 ISO 为标志的 ISO LAUNCHER，让人们不再对 WAB 的 ISO LAUNCHER 3.0 抱有过高的期望。不过 FAST LOADER 始终需要一张 UMD 作为游戏引导碟的做法，让一个后起之秀，无须光盘引导就能直接启动游戏 ISO 的 DEVHOOK 在 ISO LAUNCHER 这个领域占据

了一席之地。ISO LAUNCHER 的出现也基本宣告了 PSP 游戏破解时代的完结，接下来就是软件的不断完善和改良时期了。

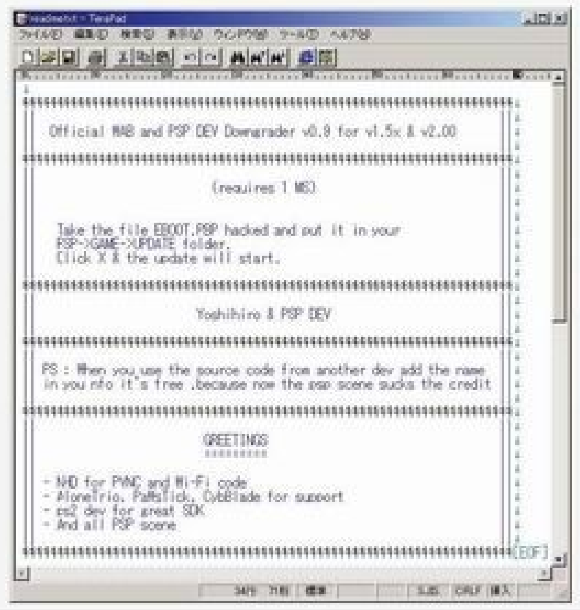
当人们认为 PSP 的破解已经接近饱和的时候，SONY 来了，还带了最新的 2.00 版固件升级程序。从 7 月 27 日开始，最新推出的 PSP 将需要 1.51、1.52 甚至 2.00 版的 PSP 固件才能够运行，而且于 9 月 15 日推出的著名足球游戏《WE9UE》，也已经确定必须 2.00 版的固件才能够运行。WAB 自然不会放过这样大好的机会，适时地放出了一个升级欺骗程序，这个程序能够欺骗 PSP 系统，从而让 1.50 版的 PSP 主机能够运行需要 2.00 版才能运行的 UMD 游戏光碟。不过很快 Humma Kavula 的 FAST LOADER 就支持了这种伪装方式的 ISO 读取，WAB 的降级程序并没有风光多久。





2.00 <—> 1.50

接下来的消息相信大家都比较清楚了，那就是最近的 PSP 2.00 版降级程序的出现。首先是 PSP 2.00 版中用来处理 TIFF 格式图形档案的程序“libtiff”，在遭遇到特别加工的 TIFF 图形文件时，会发生缓冲区溢位（Buffer Overflow）的异常现象。这个漏洞不久也得到了 SONY 官方的认定。SONY 为了防止系统软件遭破解的影响层面变大，因此积极的通过各种方式来促进使用旧版系统软件的 PSP 主机进行升级，包括在 UMD 游戏与和 UMD 电影中加入强制更新程序、免费发放系统软件更新光盘、电视广告宣传等方式。但本次刚刚推出的 2.00 版固件内部又出现了缓冲区溢出问题，使得新的隐患又接踵而至。



Official WAB and PSP DEV Downgrader v0.9 for v1.5x & v2.00

(requires 1 MS)

Take the file EBOOT.PSP hacked and put it in your
PSP->GAME->UPDATE folder.
Click X & the update will start.

Yoshihiro & PSP DEV

PS : When you use the source code from another dev add the name
in you nfo it's free ,because now the psp scene sucks the credit

GREETINGS

- NHD for PVNC and Wi-Fi code
- AloneTrio, PaMsTick, CybBlade for support
- ps2 dev for great SDK
- And all PSP scene

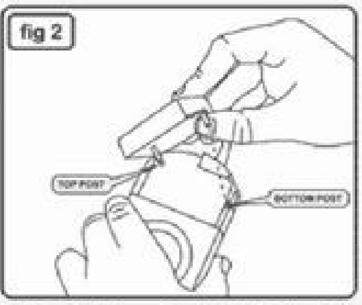


WAB不失时机地抓住了这次机会，先后在网络上放出他们所推崇的PSP“破解教父”Yoshihiro精心制作的三段PSP降级视频。这位习惯了被很多人拥戴的“神父”，在利用网站募捐得来的钱购得了第一台欧版的PSP之后便更加明目张胆，而几段所谓的降级录像视频也充斥着对那些怀疑自己能力的人们极端仇视的个人主义色彩。不过事情的结果现在大家也非常清楚，默默无闻的MPH小组发布了世界上第一个PSP 2.00版降级程序，WAB费尽心思所作的无用功再次被人们所唾弃和鄙视。





后记



PSP的破解到现在为止应该算是告一段落，SONY迫不及待的推出了2.50版升级固件，破解者的脚步也在紧紧跟进。而在这场风暴中一直希望扮演主角的WAB小组又如何呢？在2.00版降级程序完全没有任何实质进展之后，站长AloneTrio将Yoshihiro扫地出门，并称其“完全没有任何编程基础、只知道到处抄袭别人的代码来拼凑一些骗人的把戏”。除此之外，还就之前的ISO LAUNCHER募捐事件和降级程序伪造的虚假视频做出了公开道歉，实际上WAB那两样东西都是不折不扣的骗局，是Yoshihiro利欲熏心下精心策划的阴谋。AloneTrio还称今后的WAB将恢复之前的状态，专心编写一些PSP的小程序。曾经被万人拥戴的Yoshihiro，自然不甘心一个人背负这么大的黑锅，时隔不久便另开炉灶，建立了一个SonyXTeam。话说Yoshihiro曾经在XBOX的破解方面有过一定的成就，但凭借WAB这趟浑水他也应该捞到了不少好处。怎么去评论这两个人并不是我们需要考虑的问题，我们需要反思的是，在欲望和利益的驱使下，欺骗全世界的人，原来是如此的容易。

附录

最后附上一些 PSP 破解相关的资源站点，希望对有意了解这方面动态的朋友会有帮助。

国外站点

PSPUPDATES [WWW.PSPUPDATES]
– 优秀的PSP新闻更新站点(前身为PSPHACK)，新闻信息量大更新及时，其站点新开张的中文镜像更是令我们阅读起来方便了不少。中文镜像站长jeffchen对国内PSP破解新闻的传播贡献巨大。

PSP-SPOT [WWW.PSP-SPOT.COM]
– 更新PSP硬件咨询比较及时的站点，不过站点的下载系统比较麻烦。

MAXCONSOLE [WWW.MAXCONSOLE.NET]
– XBOX/PSP新闻综合站点，新闻量非常大，拥有一个系统的下载区和一个出色的讨论区，很多作者都乐意在此发布消息。

WAB [WWW.WAB.COM]
– 没有什么巨大的贡献，但却经常兴风作浪，爱出风头的小组，在PSP破解过程中始终扮演着骗子这个不光彩的角色。其惯用口号“We Are Back”在这次事件的巨大冲击之后也被同行讥笑为“We Are Bitxxs”。

PS2NFO [WWW.PS2NFO.COM]
– 曾经有着系统的PS2信息资源的著名站点，不过由于在PSP破解上处理不善导致名声大降，之后关闭了PSP板块继续专心策划原有的PS2资源。

国内知名PSP讨论站点、论坛

TGFC [WWW.TGFCER.COM/CLUB]

PSPCHINA [WWW.PSPCHINA.NET]

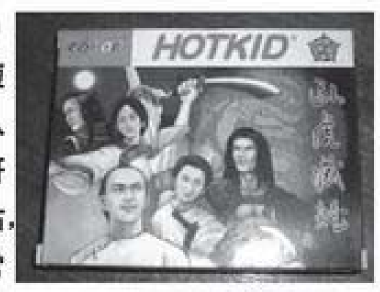
PSP-NDS 联盟 [SQUALLGB.QQ.TOPZJ.COM]

CNGBA [WWW.CNGBA.COM]



以及众多笔者未尝收录的优秀站点……

文/游人
责编/Cotolo



在中文GBC游戏厂商之中，台湾的高远科技（GOWIN）是非常有代表性，也是非常有实力的一家公司。与那些目光短浅，粗制滥造，赚一票就跑的地下盗版公司不同，高远科技从成立伊始就始终准备把游戏真正当成一项产业来做，他们的研发团队对于游戏的制作态度是相当认真的，他们有自己的网站，自己的论坛，甚至还有自己公司的吉祥物（瓜瓜龙，一只非常讨人喜欢的小恐龙，相当于任天堂的马里奥，史克威尔的陆行鸟！）。高远科技也非常重视版权问题，后期高远的一些游戏例如《石器时代》就是取得了华义公司授权的，这个《卧虎藏龙》也不例外，是取得了同名电影的版权后才推出的，也因此这个游戏当时发售的时候是同时推出了简体中文、繁体中文和英文三种版本的，可惜这种出淤泥而不染的理想在国内疯狂的盗版"泥潭"中最终还是成了泡影。高远科技虽然目前已经倒闭，但是它仍然不失为一个英雄，一个失败的英雄，而高远科技的黯然收场也留给了我们无尽的思考与思念……



卧虎藏龙 CROUCHING TIGER HIDDEN DRAGON 全攻略

游戏名称	卧虎藏龙
游戏版本	中文
游戏类型	RPG
发售日期	2002年1月29日
制作厂商	高远科技
对应主机	GBC

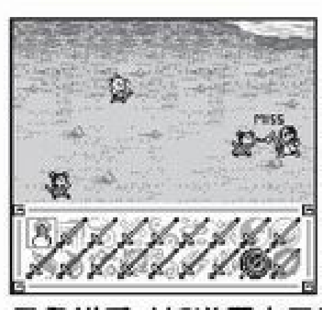
攻略流程

李慕白的父亲李凤杰是个四处为家的人，跟随过一位将军，也走过许多地方，结交了很多的江湖好友，因而在江南认识了侠客江南鹤，并结成兄弟，可惜在一次瘟疫流行的时候，李凤杰和妻子染病去世，留下八岁的儿子李慕白跟随着江南鹤，也学了不少武艺，十岁那年已经将江南鹤所教的武功学完，十三岁中了秀才，但是李慕白开始转变，对武学感兴趣，于是江南鹤便找来了他的好友纪广杰来教李慕白武功，这样李慕白不到二十岁就已经是个武艺超群的高手了，江南鹤见徒儿日渐长大，总希望他早日成亲，才对得起死去的亡兄，可是李慕白心中有一个愿望，就是非绝色女子且武艺一流才娶，缺一不可，因此多少媒人撮合都被婉拒了，李慕白的好友曾见过俞秀莲的美丽容颜，因此骗他说有一位绝色美女且武艺高强，正在比武招亲，由于说得天花乱坠，便吸引了李慕白前往一试……

游戏开始，来到村庄后不妨先跟路上的行人对对话，熟悉一下剧情，进入俞家，谁知李慕白却遭到了一位女子的偷袭，不

得已只能动手打一场了。这是游戏中的第一次战斗，游戏的战斗方式是采用的即时制，所以更具挑战性，难度当然也比较大，大家先借此战好好适应一下吧！打败了神秘女子，俞雄远老镖头出现，经过对话才得知神秘女子原来就是李慕白此行要找的绝色美女俞秀莲，可惜所谓比武招亲却根本是子虚乌有的谣传，人家俞秀莲早就有了人家了，此外也了解到俞老镖头正准备送女儿去宣化完婚的事情。得知内情后，为了赎罪，李慕白自告奋勇要跟随保护俞家前往宣化。

去宣化的路上野兽和强盗还真不少，不过如果能熟练掌握“轻功”还是能省不少麻烦的，路上的陷阱悬崖等障碍也需要用“轻功”跳过，大家还是自己好好练习一下吧！在一条河边果然碰到了俞家的仇人狐狸帮老六金枪张玉瑾和老么梅花狐何剑娥前来闹事，我们的李慕白当然是拔刀相助了，一番激战终于击退了狐狸帮，谁知敌方退走的时候却阴险地发射暗器击中了俞老镖头，俞老镖头在临死前托李慕白将俞秀莲送往宣化成婚，而后伤重不治而逝，埋葬了俞老镖头以后，李慕白和俞秀莲怀着复杂的心情继续向宣化进发……



来到宣化府后听到街上的人都在议论孟永祥的儿子孟思昭闯下大祸的事情，李慕白在孟家见到孟永祥后才知道原来是孟思昭行侠仗义打伤了大财主，因为对方势力很大，孟思昭惧祸逃亡，现在不知所踪，而孟思昭却正是俞秀莲已经定亲的未来丈夫，李慕白为了兑现俞老镖头死前的诺言，决心寻回孟思昭和俞秀莲完婚。



去北京寻找孟思昭要路过居庸关，在居庸关下的客栈里打听到路上有狐狸帮的土匪在祸害路人，更得知为首的居然是狐狸帮的老三赛吕布魏凤祥。李慕白打上居庸关果然碰到了李凤祥，这家伙真不是吹的，一杆大戟使得出神入化，可惜仍然不是李慕白的对手，收拾了赛吕布以后，继续南下就来到了北京城。

在北京的一家妓院宝华楼里得知一位叫纤娘的姑娘受到了当地恶霸胖卢三的侮辱，李慕白又仗义出头，找上门去，打败了胖卢三跟他的一群喽．。接着李慕白来到北京城的衙门打听情报，在这里能接到各种任务（注：衙门任务与主线剧情无关，但是完成衙门任务有时能学得新的招式，所以建议大家还是尽量将衙门任务完成）。在街上的行人那里打听到了铁贝勒的住址，李慕白决定拜见一下京城著名的铁贝勒，这位贝勒爷是个武痴，听说李慕白武功高强，非要较量一下不可，可是结果他仍然不是我们李大侠的对手，但是也因此李慕白与铁贝勒不打不相识，结成了好朋友。北京城北有座孟思山十分古怪，不料在上山途中却意外发现了孟思昭的墓，正蹲下查看时却遇到一个怪人出现，两人谈了一会儿居然十分投机，并结成了好友，可是怪人始终不肯把名字见告，正说得高兴，一只凶猛的老虎突然出现并袭击李慕白，怪人为了掩护李慕白结果被猛虎咬伤，临死前说出了自己的真实身份，原来他就是孟思昭，他告诉李慕白希望他死后慕白能和俞秀莲成婚，而后含笑而逝……

回到北京城到宝华楼找纤娘竟意外地碰到了狐狸帮的老四吞舟狐苗振山来找纤娘的茬，慕白当然狠狠地教训了这只狐狸





一顿。为了彻底解决此事，李慕白再次来到胖卢三家，恰好碰到胖卢三请来狐狸帮的人密谋要找李慕白报仇，而杀害俞老镖头的张玉瑾和何剑娥也在场，仇人相见分外眼红，首先要对付的是狐狸帮的老二金刀冯茂和老五冯怀，打败他俩后就要跟张玉瑾何剑娥一战了，他们当然也不是慕白大侠的对手，最后要对付的是胖卢三，谁知道这小子竟然叫来官府的差人以杀伤人命为由将慕白抓进了大牢。

俞秀莲得知李慕白被关的事情之后，马上动身前往京城，准备劫狱救出李慕白，在路上却碰到一位神秘老者的拦阻。秀莲来到大牢，发现慕白已经不见了，只留下一把青冥剑，墙上写下了“斯人已随江南鹤，宝剑留结他日缘”的诗句，这才知道路上拦阻他的原来就是慕白的师父江南鹤，他已经把慕白救走了。秀莲为了寻找李慕白的下落，来到铁贝勒的府上打听消息，并将青冥剑暂寄在铁贝勒家，在铁府，秀莲还遇上了来铁府作客的玉姣龙，这位玉小姐对江湖的事情十分向往。玉姣龙走后，一群官府的捕快来到铁府找俞秀莲，以怀疑她劫狱为名将她抓走关进了监狱。

再说李慕白，被师父救出后一直隐居在高山之颠，这天师父告诉他俞秀莲因为劫狱已经被关进了北京城的大牢，慕白于是下山去营救俞秀莲。来到京城，为了救俞秀莲，少不得同牢房的守卫们激战一场了。救出秀莲后，慕白让秀莲先到铁贝勒府上躲避，秀莲来到铁府，正碰到一位梁上君子盗走了青冥剑，俞秀莲施展轻功紧追不舍，可惜最后还是让盗贼带着剑逃掉了。

李慕白赶到铁府时才从铁贝勒口中知道了青冥剑被盗的事情，然后到铁府的后院见到了俞秀莲，互相寒暄后说起盗剑的事情，俞秀莲指出盗贼应该跟玉府有关系，并拿出一副通缉画像，李慕白看后认出画像上的是杀死他以前师父纪广杰并盗走武功秘笈九华心决的仇人碧眼狐狸，于是决定夜探玉府。



由北京城右边的出口出城，在城外的山道上，慕白遇到了陕甘捕头蔡九和他的女儿蔡湘妹，他们也一直在追捕碧眼狐狸，无奈武功不济，正在危急时刻，慕白赶到了。碧眼狐狸的武功实在不弱，尤其是他的某些攻击是带有毒属性的，要注意回复。打倒了碧眼狐狸，慕白正想结果了她为师父纪广杰报仇，突然一个蒙面的神秘人杀出，自称是她的徒弟，而且还持有被盗的青冥剑，慕白正与蒙面人缠斗，那边碧眼狐狸却趁机偷袭杀死了蔡九捕头，并和蒙面人一起逃掉了。



返回铁府与铁贝勒和俞秀莲说起此事，大家都认为玉姣龙十分可疑，很可能就是碧眼狐狸的徒弟，俞秀莲自告奋勇去玉府摸摸虚实。来到玉府，旁敲侧击下，玉姣龙

只有沉默不语。当天晚上蒙面人又来找李慕白还青冥剑了，慕白告诉她其实她跟碧眼狐狸所学的是旁门左道，并再次击败了她，但是骄傲的玉姣龙还是不服气地走掉了。

转眼到了玉姣龙结婚的大喜日子，突然玉姣龙以前在新疆结识的盗匪半天云罗小虎出现拦轿要求玉姣龙跟自己回新疆，李慕白和俞秀莲正好也来参加婚礼，见状拔剑而出，打败了罗小虎和他的手下。为了避免事态扩大，慕白对罗小虎晓以大义，要罗带着他的信去武当山等消息。



回到铁府得知青冥剑又被人偷走了，铁贝勒正为这事生气呢，还得知玉姣龙在洞房之夜逃婚，女扮男装往怀安方向去了，慕白为了寻找玉姣龙于是和俞秀莲来到了怀安。



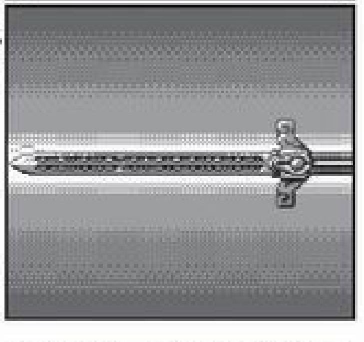
在怀安城内一家客栈里，慕白遇到了一群流氓的挑衅，打败他们得知玉姣龙曾经来过这里。俞秀莲跟李慕白暂时分手打算回自己家的镖局看看，谁知在镖局里却巧遇玉姣龙，但是她仍然听不进俞秀莲的劝告，再次带着青冥剑逃走了。

继续前进，在一条瀑布前又追上了玉姣龙，见无处可逃，玉姣龙提出只要李慕白能在三招之内夺回青冥剑就拜李慕白为师，但是李慕白夺回剑后她又要赖帐，李慕白气愤她将青冥剑扔进了瀑布中，玉姣龙为了抢青冥剑掉进瀑布下面的水中被冲走了，当玉姣龙醒来的时候，发现碧眼狐狸已经将她救到了一个山洞中……

李慕白一路追踪也追至碧眼狐狸藏身的山洞，发现山洞中只有玉姣龙一人，而且玉姣龙还被碧眼狐狸施了迷香，正说着俞秀莲也赶来了，这时忽然有人施用暗器偷袭，此时需要操纵李慕白反击回碧眼狐狸放出的众多暗器，只要坚持一分钟就行（在这个小游戏中如果技术高还能吃到不少宝物）。之后就是与碧眼狐狸的决战了，打倒她后她还会变身一次，更加疯狂地向你进攻，最后，李慕白终于彻底打倒了这个女魔头，迎来了最终结局。说实话这个游戏的结局实在是有点儿虎头蛇尾，李慕白告诉玉姣龙：小虎在武当山……之后就是结局画面了，结局画面就一张婴儿的图和几张团圆的图，李慕白和俞秀莲站在一起，小虎和玉娇龙站在一起，接着就是工作人员名单了，让人看得不知所云……







道具一览

小龙鳞草	恢复四分之一的体力。
龙鳞草	恢复二分之一的体力。
回命丹	恢复全部体力。
解毒水	解除中毒状态。
回气丹（小）	恢复二分之一的内力。
回气丹（大）	恢复全部的内力。
聚气丹	内力暂时不减少。
通穴针	解除点穴状态。

全部衙门任务一览

01. 城北的奇岩山有一头巨熊经常袭击山民，衙门正为这事儿头痛呢。出城在城北顺利找到了奇岩山，并干掉了巨熊，能学到新的武功招式。

02. 西北方的大路上出了一个使流星锤的强盗，武功十分厉害，李慕白决定前去讨伐。北京城北的草野道上，李慕白击溃了这群强盗并将强盗头子李茂绳之于法。

03. 去西北的金山上铲除恶狼的任务。来到金山上的山洞中果然发现了恶狼的踪迹，寻踪追击发现恶狼的首领竟然是一只黄金色的头狼，经过一番恶战，黄金狼被击毙，附近的居民又可以安全地上金山采矿了。

04. 在京城正南方的河对岸，有片神秘的竹林叫“紫竹林”，这里经常有一个手持传说中“鬼斧”的武士出没。为了揭开“鬼斧”之谜，李慕白进入了紫竹林并找到了鬼斧及其主人，注意鬼斧的攻击有时候是带有毒属性的，千万小心！击败鬼斧主人后，发现原来是鬼斧控制了其主人，这时候还需要与成精的鬼斧再战一场，最终，慕白击碎了鬼斧。

05. 在京城东边的美女镇最近经常有一名武功高强的采花大盗出没，慕白铲除了为害此镇的采花大盗及其手下的喽．。

06. 在京城东北角佛陀山上的寺庙中出现一名偷钱并杀死僧人的强盗，李慕白来到寺院发现了盘踞在这里的狼魔头陀，并击败了他。

07. 调查东北方韩云山庄的女孩失踪之谜。来到韩云山庄，在一间屋子里竟然发现了暗道，下面是一个精心修建的地下基地，失踪的众多女孩就被关在这里，最终发现这一切都是庄主韩云这个虐待狂搞的鬼，当然一场恶战是免不了的，结果自然还是正义的化身李慕白取得了胜利。

08. 到北方的逍遥府捉拿奸杀少女的通缉犯魏纪礼。逍遥府中机关重重，在最后魏纪礼的卧室中看似无人其实调查屋子中间的器物架子就可以发现隐藏的暗门，魏纪礼就躲在门后暗室中，打败他后抓他归案即可完成任务。

09. 为了捉拿独臂大盗李义，慕白来到了京城西边的青土岗。这里地形并不复杂，一直走到头就可以找到李义，这家伙的连续攻击十分厉害，不过只要注意回复，战胜他还是不难的。

10. 讨伐凤阳山的鲁雄盗贼团伙。凤阳山就在青土岗东边，风景秀丽，一直前进很快就能找到盗贼团的营帐，鲁雄正在门口恭候李大侠前来挑战呢，不过以慕白目前的实力，很轻易就可以战胜他并逮捕他归案。

11. 去京城以南河对岸的铁岭抓捕大盗“铁拐手”杨彪。这铁拐手可真是个劲敌，不仅生命力强，而且武功高强，小心他点穴后将你“秒杀”！

12. 捉拿朝廷的判将杨洛。他就躲在紫竹林南边的南岩山，这杨洛是个神箭手，弓箭功夫了得，不过当然最终结果还是被李大侠抓捕归案了。

13. 追捕由日本来中国密谋盗取宝物的女忍者。经过勘查发现忍者团伙就潜伏在京城南边的迷雾森林，这个森林一如其名，道路真是像迷宫一般复杂，大家可不要迷路啊！在迷雾森林的深处终于找到了忍者的女首领沙织，经过一番苦战消灭了这帮东瀛忍者。

14. 捉拿盘踞在秋枫林的武功高手柳渡。这个人以猎杀武林高手为乐，自然本身武功也十分高强，不过强中更有强中手，李慕白还是击败了他为武林伸张了正义！

15. 到城南地藏峰追踪杀死少林寺方丈夺取武功秘笈的败类篮萧。这个恶徒居然练成了失传已久的夺命金刚指，但是邪不胜正，最终慕白将其击败夺回了武功秘笈并归还了少林寺。

16. 铲除邪教我空神教。该组织由少林寺弃徒我空所创立，其实质却是一伙打家劫舍的土匪团伙，李慕白来到邪教的老巢我空山庄，战胜了我空，消灭了这伙强盗。

模拟相关问题

《卧虎藏龙》这个 GBC 的游戏 ROM 是由神秘人士“K先生”于今年春天DUMP成功的，不过因为原卡带加了密，所以在将近半年的测试时期中发现了不少 BUG，这些 BUG 有一部分已经修复，但是9月底此 ROM 泄漏，被人提前恶意放了出来，造成 K 先生因此隐退，不再继续研究 GBC 的 DUMP 技术，具体到此游戏也就有一些 BUG 不会再被修正了，目前发现的还未被修正的主要 BUG 有两个：一是游戏开始和玉娇龙打的时候，如果输给她，HP 为 0，但是游戏会继续进行着，不过只要一遇到怪就立刻挂掉，出现“游戏结束”，造成死循环。二是游戏最终打败碧眼狐狸迎来结局画面时，李慕白说完话后当机，游戏定住。对于这两个 BUG，前者只要注意不要输避开此 BUG 就不影响正常的游戏，而后者目前还没办法解决，但是也只是看不到结局画面而已。总体来说这个游戏正常通关还是没问题的，但是因为种种原因，这些 BUG 恐怕是再也不会被修正了，其实与一起泄漏的其他几个测试 ROM 相比《卧虎藏龙》还算好的，起码能正常游戏，而其他几个泄漏 ROM 问题更多，例如《三国无双》玩到第 5 关就会花版等等，没办法，测试 ROM 就是测试 ROM，没人修正就只能留下遗憾了……



Emulation News Corner

模拟速递

秋季是丰收的季节，模拟器的丰收期，应该马上就会到来了吧：）

模拟器篇

MAME 1.0版的空城计

MULTIPLE ARCADE MACHINE EMULATOR

当无数人都在为即将到来的MAME 1.0版倒计时的时候，人们却猜不出MAMEDEV下一步会做什么。确实，在MAMEDEV完全掌控MAME的一切发布信息之后，MAME变得更加森严更加神秘，它像一个每天都在高速运转而又有条不紊的机械，我们无法从外观揣测到其核心。在这次的1.0版的处理上，MAME选择了低调，并不是像众人所猜测的那样放出大量大作的模拟支持来庆祝这个历史性的版本，而是将模拟器的版本号从0.99直接跳到了0.10，直接避开了有着特殊意义的1.0，继续延续朴实而实在的更新。

MAME何时才能再一次给我们惊喜，这是谁也说不定的事情。如果能给一般人轻易看透，它就不是MAME了。不过只要这个模拟器还存在，就不愁惊喜的出现。一个带给全世界玩家无数乐趣的免费软件，经历了8年风风雨雨，还如此敬业和执著，这对于其它模拟器开发小组来说，确实是不可轻易比拟的。

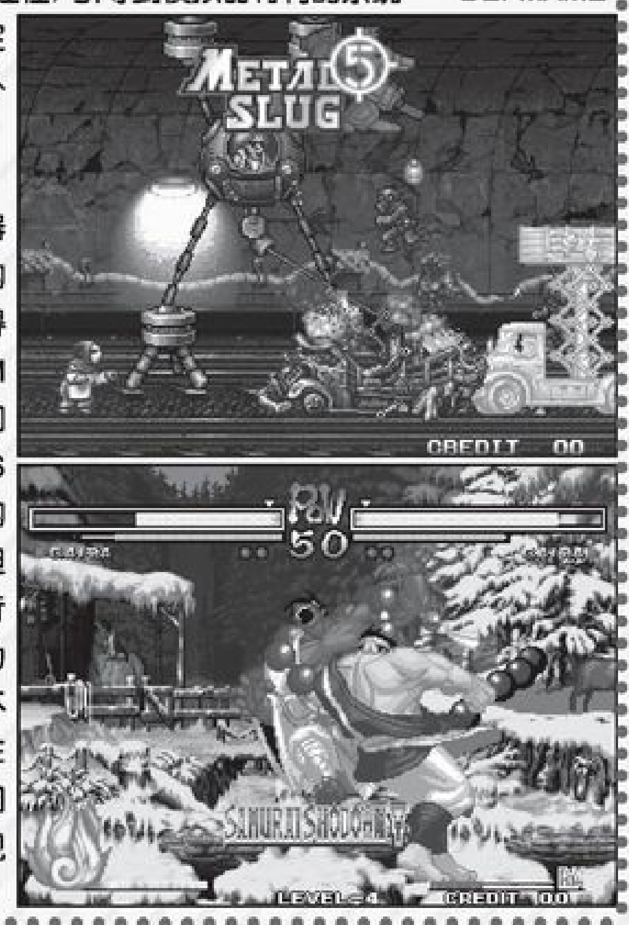
纯DOS下的MAME

DEFMAME是一个杰出的DOS版本MAME，到现在为止还在用DOS的朋友相信不多了吧，大家都在WINXP下面尽情遨游的时候，可曾想过以前给我们留下诸多回忆的那





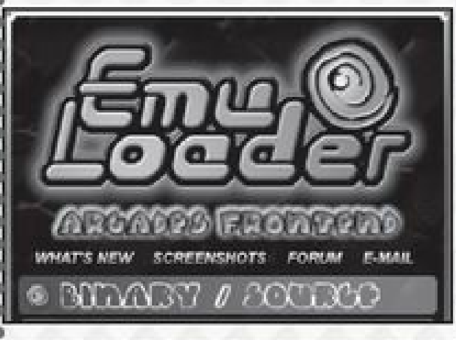
个年代，不正是和 DOS 时代有一定的相似吗？这个 DEFMAME 采用的是纯 DOS 下启动的方式（WINDOWS 下的 DOS 窗口不能运行），就是说我们在启动的时候需要有一个模拟器启动盘，通过启动盘约 4 秒钟的引导过程，引导到模拟器特有的系统——DEFMAME 里面去。是不是和 DOS 的启动方式有一定的相似？实际上这个 MAME 就是被很多外国人拿来改造街机机台用的。



为了装载超过 6000 个游戏，模拟器还内置了一个 ARCADEOS，这个定制的操作系统是由著名的 X-MASS 代码修改得来，在这个操作系统内，6000 多个 ROM 都能够有序的排列和启动，一些游戏还加入了预览动画和启动 LOGO。这类纯 DOS 方式的启动在作者看来更接近于真实的街机系统，就是说我们在游戏中不必担心 WINDOWS 系统下由于其它程序运行而引发错误，而且在关机后模拟器也自动关闭了，与街机的运行过程差别不大。不过模拟器在源代码中增加了大量 MAME “三年规则”所不推崇的游戏驱动，比如《KOF2003》、《合金弹头 5》等等，这一现象将引起一些模拟器道德约束者的非议。

最好的 MAME 前端软件 EMULOADER

在 MAME 的前端中，EMULOADER 永远都是其中的老大，尽管每次更新都改动不大，但是仍然推荐使用 WIN32 版本的 MAME 用户使用，因为它已经成为一种现象。在某种意义上来说，使用 WIN32 版本的 MAME 加上 EMULOADER，实际上要比使用 WINDOWS GUI 版本要来得稳定，尽管很多人对 WINDOWS 版本钟爱有加。本月更新的 EMULOADER 4.7.5，更新了软件的信息和输入框，使用者可以下载最新的相关文件回来替换，也可以自行对原先的部分进行修改。





NEBULA支持三国战纪2

相信这是这段时间以来大家最为期待的消息了，ElSemi于9月11日更新了他的多机种模拟器NEBULA 2.25，正式开始支持了万众期待的《三国战纪2》。本来该游戏曾经被传说为MAME 1.0正式版即将奉上的大礼之一，然而实际上MAME并没有大张旗鼓给1.0开庆功宴的意思，所以这个惊喜也就自然地留给了ElSemi的NEBULA来给我们揭露。回想之前ElSemi对该游戏的破解和驱动测试所做的工作也是最多的，由NEBULA来支持似乎也无可厚非。





除了支持《三国战纪2》及其衍生的几个版本外，NEBULA 2.25还在模拟器的其它方面有着不小的改进，CPS2游戏的驱动信息全部同步到MAME的最新标准，NEOGEO CD的ISO直接模拟代码经过重写后兼容性有所提高，NEOGEO的游戏也打开了《斗婚》这类已经破除了“1年规则”的游戏，喜爱这个模拟器的朋友可要及时更新了。更多的详细报道，请留意本期微风君的“失落的天堂”。





NJ的NEOGEO CDZ回归

大约在一年前，有一个非常出色的NEOGEO CD模拟器，它的作者是日本人NJ。这是当时完成度十分高的一个模拟器，同类作品中几乎没有一个能出其右，而日本人也持续保持了很高的开发热情。不过最终，这个模拟器停止开发了，原因是缺乏足够的上升空间和开发资料。不过，最近NJ又将模拟器的计划搬了出来。





还把模拟器的名字改为了 NEOGEO CDZ，最新版也于 10 月 22 日推出。这个最新版修正了一些读取错误的信息，实际上改变并不是很大，但是 NJ 的出现使得模拟器的更新再次有了活力，我们也能看到这个强大的 NEO CD 模拟器再次焕发青春。目前模拟器急需解决的已知问题如下，如果你还发现其它问题，可以及时

ADK世界	坐标 19YY 的背景显示混乱
龙虎之拳	IPL.TXT 初始化失败
龙虎之拳 2	切换速度的时候当机
KOF96 资料集	东丈的绝招演示时当机
真说侍魂武士道列传	声音不能正常重现
NEOGEO CD SPECIAL	声音断断续续
高尔夫锦标赛	背景画面显示混乱、IPL.TXT 初始化失败
得点王 3	背景时常消失





MISC 篇

安藤信明的 ROM 析出机

安藤の
Famicom House



许久没有消息的老牌 FC 模拟器作者安藤信明，于最近更新了他的 FC 模拟器 Pasofami 最新 1.5F 版。不过这个整合了众多大杂烩功能 FC 模拟器已经不是作者宣传的重点了，这此他最大的用意在于宣传他独立开发的那个 ROM 析出机。名为パソファミデビュ - 的这个 ROM 析出机是安藤在 1995 年开发的一种特殊 ROM 导出设备，发展至今已经能够 DUMP 包括 FC、SFC（包括特殊芯片卡带）、MD、N64、NGP、VBOY、WSC、SMS、GG GBA、PCE 等多达十多种的不同卡带，通俗地说，我们可以利用这个设备，将我们手头的卡带 DUMP 并通过 USB 连接传输到电脑上，从而 DUMP 成为 ROM 保存下来。在パソファミデビュ - 发布 10 周年之际，安藤在网站上推

出了一系列设备优惠销售活动，价格的降幅非常之大（大约在 20%-40% 之间）。不过我们国内的用户基本上是不可能买到这类设备了，而 Pasofami 这个全日文的模拟器即便功能再强大对于很多人来说还是很难适应吧。

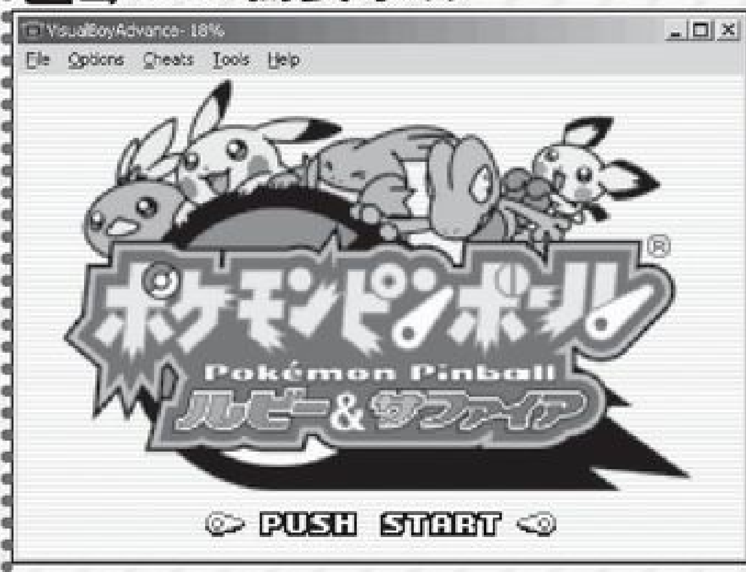
PJ64 主页改版

Project64

经历了大约 5 个年头之后，最好的 N64 模拟器 PJ64 的主页终于有了一个新的面貌。上次提到的新版募捐活动看来是起到了成效，模拟器的主页进行了重新设计，也找到了更快更稳定的空间来放置主页和论坛数据库。新的主页看上去很干净，目前还没有太多的模拟器信息，模拟器下载的分类和信息做得比较规范了。在这上面我们还可以看到开发小组对他们的募捐计划给予了极高的重视和推荐，但愿支持者们的募捐能够让这个目前评价很高的 N64 模拟器更好的发展，模拟器开发小组也不要辜负大家的希望。



VBA 需要帮助



VisualBoy Advance

曾经凭借 VBOY 和 VBA 这两款掌机模拟器红遍模拟界的 FORGOTTEN，在去年推出了 VBA 的 1.7.2 版之后便宣布完全退出模拟器这个圈子。从那时开始 GBA 模拟器这个领域就像缺少了主心骨一样，让人再感觉不到以往的喧闹与期待。虽然之后的 VBA 开发小组逐渐形成，但是缺乏核心领导人物的开发小组始终不能找到一个明确的方向，让模拟器的潜力得到更深度的挖掘，倒是不少非官方的修改版逐渐带走了人们的注意力。

针对这一现象，开发小组已经两次对外公开征求帮助，无论你懂得编程，还是对模拟器开发感兴趣，甚至只是喜欢用这个模拟器，感觉到里面有什么不足或者是明显的问题，都希望能够与开发小组取得联系，这样模拟器今后的进展才会变得顺利。这不由让笔者想

到了一些外国模拟器友人之间的讨论，目前的模拟器现状比较淡，主要是老的一辈渐渐淡出，新的一辈还没有形成气候。这时候需要有领导气质和眼光的一些人来更好的开拓和发掘这个领域的潜力，或者是某些经验丰富的前辈出面对新人进行必要的引导，模拟界新的一轮冲击就会到来。而无视模拟界的道德准则对资源的索取、忽略技术含量的提升，只会让这个圈子陷入 LAMER 横行的状态，对资源无节制的供求、修改和滥用最终导致的是模拟器完全的变质。所以如果我们真正关心和喜欢模拟器，就应该想一些、做一些更有意义的事才对：）。

PSP 和 NDS 渐成焦点

在街机模拟器方面慢慢淡下来的情况下，两大当红掌机的相关新闻却一天比一天火爆。PSP 的破解风暴随着 2.00 版降级程序出现而慢慢变得平静，在 SONY 推出更新的加密升级规范之前，破解的脚步可以说是暂时缓解了下来。游戏的破解方面，原先大红大紫的 FAST LOADER 更名为 UMD EMULATOR，凭借史无前例的 UMD 光盘镜像虚拟功能成为了 PSP 上 ISO LOADER 的 NO.1，在新的 ISO 规格出现之前，可以说是没有什么大的难点了。



NDS 本月的逆袭，要从众多烧录卡迅速推出抢占市场开始。在 GBA 烧录卡时代落后于其它厂商的 GBALINK，于 NDS 的烧录时代打了一个漂亮的翻身仗。SPRITEKEY 的率先推出以及软件的及时更新迅速获得了一定的用户群。而实际上推动 NDS 破解进展的，仍然是国外那些先进的破解技术、破解设备。DARKFADER 的第一个 PASS-THROUGH、NATRIUM42 的 PASSME、FIREFLY 的 WIFIME、LOOPY 的 DS FIRMWARE 破解，这些天才在 NDS 破解中所起的作用不可忽视，然而同为 GP32 模拟器 GEEPEE32 的作者 FIREFLY、曾经在 GBA 时代就放出豪言壮语宣称 NDS 将完美模拟 SFC 的 LOOPY，这些人物的双重关系让我们看到了模拟与破解是多么密不可分。不可否认的是模拟和盗版都源于破解，但其本质和动机却截然不同，将模拟看作理所当然的免费玩游戏是对共享精神的误解。



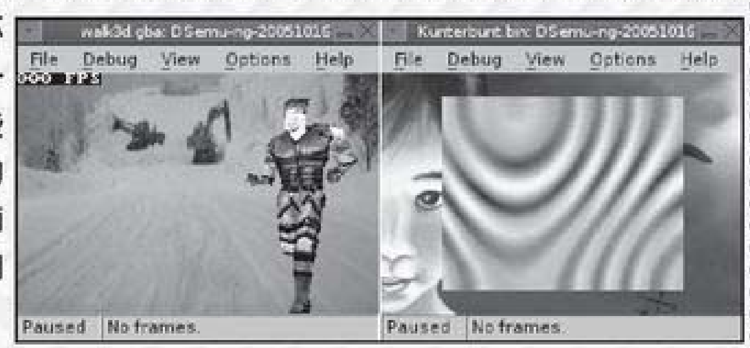


那么 PSP 和 NDS 的模拟器又如何呢？相比之下 PSP 上的模拟器更为成熟和易用，几大主流家用机模拟器已经迈入了稳定的发展阶段，而 NDS 上的其它机种模拟器多而繁杂，进展都不尽如人意。不过两者在这方面的潜力都很大，我们需要更多的时间和耐心来观望和等待。PSP 本身的模拟器（指的是在电脑上的 PSP 模拟器），是一个名叫 PSPE 的东东，作者在 9 月初曾经承诺，给使用者提供众多令人心动的功能以及超强的游戏兼容性、运行速度等等诸如此类的消息。然而 9 月底作者收到一封来自 SONY 官方的来信，让其打消了模拟器今后发展的一切念头。NDS 的模拟器进展则更加朦胧了，之前声称是官方泄漏的那个模拟器 Ensata 实际上是泄漏的 NDS SDK 开发包的一部分，是做调试用的执行程序。前两期杂志给大家报道的 DUALIS 和 IDEAS 这两个能够运行部分 DEMO 程序的 NDS 模拟器在近来都没有放出任何值得关注的消息（后者的主页甚至直接当掉），似乎作者都在忙于其它的事情或者度假。





近来 NDS 模拟器中比较显眼的一则消息，来自于一个新兴的、脱离了原始的 GBA 模拟跨越到 NDS 模拟的、叫做 DSEMU 的 NDS 模拟器，让我们来看看具体的信息。作者前段时间花了不少时间在思考怎么在调试器上面取得突破，在经过很长一段时间的死循环之后，作者选择了 C++ 作为突破口。很明显这个选择是正确的，调试器的速度得到了不小的提升。之后作者又在尝试使用 LINUX 环境下的编译系统，如果能够搞定 OSX 下的版本，那么模拟器今后的可移植潜力会很大。现在，模拟器已经具备了一个功能齐备的 ARM 主核心，显示部分也已经完全的被移植到了 LINUX 编译环境下的插件结构中，在 ARM 环绕测试中一切都正常，标志着一个好的开始。作者还测试了一些自己下载的 DEMO 程序，大约有 30% 左右的能够运行，下面是一些模拟器调试器的截图和 DEMO 运行的画面。



文/冬虫草
责编/Cotolo

汉化情报站



总觉得人越长大时间也过得越快，国庆长假在小时候可以说是仅次于寒暑假的第3幸福时光，可以放肆地看电视、玩游戏、睡懒觉，在家呆累了还可以拉着父母去或远或近的地方玩，然而现在还没来得及憧憬什么，一周的黄金时间就从眼皮下匆匆溜走……上个月的《最终幻想7》汉化版一定仍令大家回味无穷吧，如果将其比作一次盛宴，那么在接下来的日子里随之而来的则都只是些小规模的美食小PARTY，虽然在规模和档次上无法无前者相比，但没准你能从其中找到自己真正喜欢的东西。本月的主打仍是GBA游戏，随着NDS和GBM相继登上舞台，GBA的谢幕告别演出也已进入了倒计时，感谢NINTENDO这一功勋机种为我们带来的种种快乐，我们一定……喂喂，现在还不是说这些话的时候！（众人欲将冬虫草下锅……ORZ)

GBC

首先我想提提天空联盟这个动漫游戏组织，该组织虽然成立仅仅一年时间，在具体作品上也不是太引人注目，但是其热情却是大家有目共睹的，以下摘自站长逆风的联盟日记：

“看了汉化情报站的‘汉化补完计划’后，便考虑要为游戏汉化事业做些什么？于是便开始筹划收集中文卡带的工作，除了FC外也把其它的MD及GB中文版卡带一并寄到情报站DUMPER手中，作为支持汉化工作的礼物。之后便成立了以我为首的天空联盟，不过可惜的是到现在仍未有成果，大家平时也很忙，不单在作品方面还有网站……但我相信前路总是光明的，感谢汉化情报站的朋友支持，也感谢各成员以及一切关心我们的人支持。就像黑夜总会有黎明，前路不会总是崎岖不平道理一样，只要我们信心不减不断努力就一定会有美好的明天。愿‘汉化补完计划’继续传承我们国人游戏的历史，让更多人知道我们国人文化。”

天空联盟发布的第一个游戏是GBC的《游戏王2 暗界决斗记》，不过当时发现该游戏似乎有加密而存在运行方面的问题，这次发布的新版本是修正版，推荐使用NO$GMB来玩，其他模拟器可能会出现死机的情况。除此之外，天空联盟还发布了另外两个GBC游戏——《数码暴龙2 翡翠版》和《数码暴龙2 水晶版》，游戏类型为横版过关ACT，对汉化的需求不是很高，







少年—暴龍改造者
出現了，他的黑暗
力量叫數碼暴龍們
都無法進化。
此時新的電波暴龍
機出現，名叫大輔

只是游戏的难度有点让人头痛，看来我真的老了……

不知道大家对“泄密”这个词有何理解？就商业立场而论，这是一种需要负法律责任的行为，当然，在游戏汉化这块非商业性质领域里，我们顶多也只能对泄密者抱以道德上的谴责。我们需要认清的是，ROM 的泄漏首先是对 DUMPER 和游戏破解者的不尊重，其次，这些泄漏的 ROM 中大多都为测试版，各种问题和 BUG 都尚未修正，这是对玩家的不负责，另外有些









ROM 可能还牵涉到一些商业利益。不管怎么说我们真的希望我们的汉化工作能健康发展下去，也希望“泄密”这类事件不要再发生。这次汉盟放出的《卧虎藏龙》便是之前泄漏的 ROM 之一，当然，只有当前新放出版本才是确定的完美版。

GBA

GBA 平台虽然仍打着本月汉化主打的幌子，但实际上也没什么令人心动的焦点作品。众多汉化小组都暂时进入了“冬眠期”，偶尔出来露露脸的有 CGP 汉化组、PGCG 汉化小组和天使汉化组等，其余的一些汉化作品都来自于各玩家自己的“手工作坊”。

此次的《火焰之纹章 封印之剑》汉化版其实亦是泄漏 ROM 之一（原为 CGP 汉化组汉化）……不过原 ROM 存在两处由地址定位导致死机的 BUG，玩家 w_anthony 修正了该 BUG，并追加某些部分的汉化，包括与闲杂人等对话、16 章之后草原路线、菜单、通关后的剧情介绍等等。虽然这仍称不上完美版，但至少能让大家顺利将游戏进行下去了。flyeyes 带来了《超级马里奥 A3 耀西岛》，汉化工作主要在游戏开头字幕以及游戏中的角色对话，而通关后的字幕以及每关开始时的 TILE 没做汉化，由于 flyeyes 近来比较忙，因而近期内不会对该作品做进一步完善。





《龙珠大冒险》是 GBA 上众多《龙珠》游戏中手感比较出色的一个，剧情完全遵循原作，真是让人感动啊。D 商也是看准了时机很快就推出了该游戏的中文版，不过在过去的一些版本中存在花屏的现象，玩家





fciq 所 DUMP 的新版本要强于之前的各版本，大家可以一试。另外两个新 DUMP 的 D 卡为《SD 高达 G 世纪》和《荣誉勋章 渗透者》，DUMPER 为 KunLunShen（昆仑神啊 ^0^），前者的质量还算不错，而后者的字体实在有些令人眼花。

“《黄金太阳》系列”堪称GBA镇机作品之一，其引人入胜的剧情确实是汉化的首选作品，CGP 小组很早以前已将该游戏进行了汉化，整体水准颇高。此次趁国庆之际，放出了《黄金太阳 开启的封印》汉化修正版，使该项工程离真正的完美又近了一步。新版本是基于原来 80% 小字汉化版基础上进行修正的，主要针对的问题是游戏后期使用精灵会死机的 BUG。







天使汉化组这段时间全力突击《螺旋破坏者 轰振钻子》，虽然这是个 ACT 游戏，但是其中的对话交待却一点也不少，因此该游戏的汉化看似简单，实则挺费力。就在截稿前的几天，天使汉化组还不断更新游戏的汉化进度以及除 BUG。目前最新版本已实现了 100% 汉化，而且游戏中的一些专用名词也作了一定程度的修正，至于 BUG 应该仍存在，如果大家在游戏中碰到也可以联系该小组进行修正。

最后再让我们来看看 PGCG 小组前段时间的成果。他们完成的是两部由动漫改编而来的游戏——《妹妹公主》和《纯情房东俏房客 祝福之钟声》。较之鼎鼎大名的后者，《妹妹公主》的知名度要稍显不足，讲

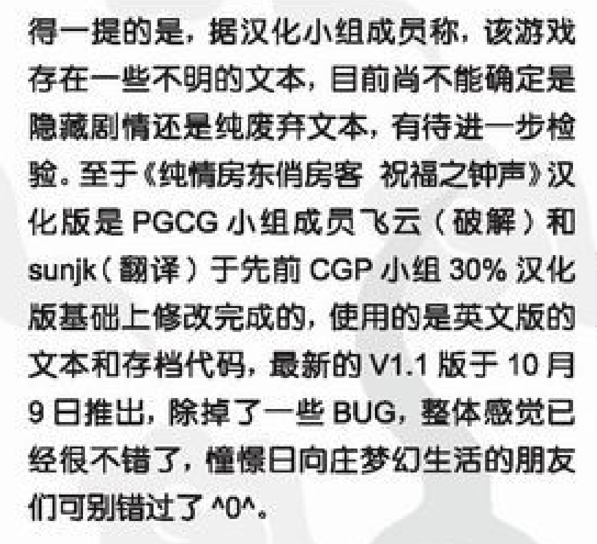








述的是一个帅哥与他 12 个妹妹之间相聚离别的故事。汉化工作人员除了 PGCG 小组的众多成员外，妹妹公主联盟的成员也有参与（这里就不一一提名了，见谅）。值得一提的是，据汉化小组成员称，该游戏存在一些不明的文本，目前尚不能确定是隐藏剧情还是纯废弃文本，有待进一步检验。至于《纯情房东俏房客 祝福之钟声》汉化版是 PGCG 小组成员飞云（破解）和 sunjk（翻译）于先前 CGP 小组 30% 汉化版基础上修改完成的，使用的是英文版的文本和存档代码，最新的 V1.1 版于 10 月 9 日推出，除掉了一些 BUG，整体感觉已经很不错了，憧憬日向庄梦幻生活的朋友们可别错过了 ^0^。







MD







坚守 MD 汉化战线的主要有两名角色——ken 与 madcell，如今的他们似乎有点《魂斗罗》中比尔和兰斯的孤胆感觉，呵呵。“《怒之铁拳》系列”的2、3两作已基本完美，其实这两个游戏本身的文本汉化量并不大，正如他们所言“汉化这两个游戏的意义在于把经典游戏中的小日本符号变成中文，看起来有种全新的舒服感觉”。此外

另一个让人瞩目的游戏便是MD上SRPG经典《光明力量2 古代封印》了，说是瞩目，其实更多的感觉是遗憾。毕竟该游戏在1年前就列入工作日程，但一直受翻译方面的原因所累，直到今天仍磕磕绊绊。目前最新的V1.2版也只翻译了一小部分剧情以及大多数菜单文本（物品、魔法、人名等）。在此也希望对该游戏有兴趣且有一定日文翻译能力的朋友能助他们一臂之力，对于这个经典大作汉化工程的搁浅是谁也不想看到的。另外需要说明一下的是，目前该版本支持日中双语，不过必须通过模拟器的区域设置功能来切换，比如，在日本J(NTSC)下游戏为日文，在亚洲I(PAL)下为中文，此功能可以在游戏中随时使用，但最好不要在对话显示中途用，因为这样容易产生一些垃圾符号。





PC

在《最终幻想7》PC汉化版风头正劲的时刻，其续作又在不知不觉中向我们靠近。其实之前也有过一些组织想对该游戏进行汉化，无奈其工程之庞大最终还是让各个计划都石沉海底。而今天向我们展示这个V0.7汉化补丁的，是位名为auron2004的朋友（从名字也可看出其对该系列游戏的喜爱），令人惊讶的是，至今该汉化工作的进度几乎是其凭一己之力完成的，当然，还有另一位名为no1station的朋友对该项工作亦是满怀热情。或许是受到《最终幻想7》成功汉化的鼓舞，从8月份开始，大概每隔一月汉化补丁都有一次更新，这也可看出作者对该工作的重视程度非同一般。下面就是补丁的一些具体情况介绍（安装方面的问题请参考光盘压缩包里的说明文件）。





关于显卡补丁

A 卡补丁有些问题，如果无法成功打上 A 卡补丁的话，那么建议使用 N 卡补丁试试，虽然画面有可能会出一些问题，不过应该能玩。

关于剧情文本

基本沿用前面版本，有 3 个城市没有翻译，另外也还有些遗漏和错误未修正（出于防范 D 商举措）。此外，部分菜单文本、大地图文本、卡片游戏文本、敌人信息文本、战斗对话文本都有了更新。



关于版本的解释

该补丁的版本号不代表汉化的进度，而是可以支持汉化的文本类别，0.5 版其实可以叫做剧情汉化版，0.6 版是完善了一些的剧情汉化版，而 0.7 几乎就是完全汉化版了。

目前存在的 BUG

* 仍不支持软加速。
* SEED 笔试试题答案判定出错（这个是 V0.7 里独有的 BUG）。
* 以前的版本里 A 卡补丁某些战斗会跳出（比如和风神的战斗）。

最后再度说明下，该补丁的制作与之前任何一个汉化组织的计划都无关，请大家不要将他们联系在一起。另，介于作者个人原因，近期暂不会做任何更新，大家也用不着老去询问汉化进度。我们知道这会是一个漫长的过程，也祝愿它能有一个美好的结果。







PSP 真三国无双汉化指南

近期掌机界最热门的新闻莫过于PSP2.0机器的成功降级，如此一来，一大批1.5以上的机器也可以成功降级并利用记忆棒进行游戏了，大批玩家纷纷购入记忆棒，进行MSD游戏。于是，EZ论坛上便有人提问，PSP和NDS的游戏可以汉化了吗？我的回答是可以，NDS我没研究过，但是已经有人放出了shikeyu汉化的最新的《恶魔城》测试截图了。
















至于 PSP 游戏我研究过，以现在的技术是完全可以汉化某些游戏的，比如我今天要说的《真三国无双》，由于 PSP 汉化和传统的 GBA 类游戏的汉化相比有很多需要注意的地方，所以今天我就拿 PSP 上的《真三国无双》开刀，给大家介绍一下 PSP 游戏的汉化，同时也希望哪位有 PSP 的玩家对这个游戏感兴趣，能把它汉化一下。（由于我没有 PSP 加上工作比较忙，无法汉化这个游戏。其实本来 7 月份就打算写这个稿子了，由于工作的原因一直拖到现在）

汉化PSP游戏的五大困难

要汉化 PSP 上的《真三国无双》，其实还是有不少困难的。首先先让我们看看汉化 PSP 游戏的 5 大困难。

困难1 得有强大的资金后盾。要汉化 PSP 游戏，至少得要买一个 PSP 吧，现在 PSP2.0 都被 JS 降成 1.5 来卖了，价格都得 1800 左右。就算买了 PSP，还得买大容量的记忆棒，1G 的记忆棒少说也得 600~700，因此，要汉化 PSP 游戏，先得准备 2500 左右的 RMB 买设备。

困难2 要能比较方便地获得PSP的ISO。俗话说，“巧妇难为无米之炊”，要汉化PSP游戏，就得有PSP的ISO，当然最方便的途径就是上网下载了，像GBA那样的游戏要下载的话还可以用小猫拖个1个小时，而PSP的镜像动辄四五百兆，用小猫拖的话且不说漫长的下载时间，就是那巨额的拨号费也出不起啊（别告诉我你付得起用小猫拖ISO的钱却装不起宽带b-_-b）。如果不能上网下，最方便的方法就是买我们的EZ杂志了，我们每期都会在DVD光盘送一些PSP的ISO。

困难3 必须会编程。由于 PSP 的汉化不像 GBA，有大量的现成汉化工具可以使用，很多汉化工具尤其是图形工具必须自己动手来写，如果不会编程，根本无法汉化。不会编程的玩家建议先去学学 VB，本人只会 VB 编程，这里就以 VB 为例子，相信广大使用 C 编程的玩家也能看懂。

困难4 查看图形的工具和 GBA 汉化不同。由于 PSP 机能的提升，其游戏图形采用的储存方式也不同了，传统的 GBA 游戏的图形是以 TILE 的方式存放的，利用各位大大编写的 TILE 查看工具就可以比较轻松的查看图形格式；而很多 PSP 游戏的图形格式采用了类似 BMP 的格式储存图形，用传统的 GBA TILE 工具查看图形的话，不是内存不够、运行缓慢就是无法看到图形，这时我们就需要改变“经验主义”，向PC游戏汉化的方向走，利用一些 PC 游戏汉化的工具。

困难5 调试困难。由于 PSP 现在尚没有可以运行商业游戏的模拟器，不仅调试只能通过在 PSP 上游戏进行，工作量极其大，而且很多游戏需要动态调试反汇编才能进行的汉化工作无法进行，这使得相当一部分游戏无法汉化。

怎么样？看了上面汉化的 5 大困难，你还有信心坚持下去吗？如果有，请继续往下看。





实例讲解PSP游戏的汉化

克服了以上困难，那么现在我们就开始汉化《真三国无双》吧。游戏文本的汉化基本没什么太大的困难，《真三国无双》采用的 SJIS 编码，但是字库却不是一个完整的 SJIS 字库，这个我后面会讲，首先我们先看看游戏的图形汉化吧。要了解 PSP 的图形格式，首先让我们看看电脑上 BMP 的文件结构，因为《真三国无双》的图形结构类似 BMP，我们要汉化图形，就得先把图片导出来保存为电脑可以直接修改的 BMP 格式，修改好再导回去。这里就要用上编程了，好了，废话少说，让我们先耐心地看看 BMP 的文件结构吧。

(一)位图格式

BMP 是 bitmap 的缩写，bitmap 顾名思义就是位图（即 Windows 位图）。它一般由 4 部分组成：文件头信息块、图像描述信息块、颜色表（在真彩色模式无颜色表）和图像数据区组成。在系统中以 BMP 为扩展名保存。

打开 Windows 的画图程序，在保存图像时，可以看到三个选项：2 色位图（黑白）、16 色位图、256 色位图和 24 位位图。这是最普通的生成位图的工具，《真三国无双》需要汉化的图形主要是 16 色 256 色两种（其中字库是 4 个含有 2 个调色板的 16 色图片），这里我会重点讲解这两种格式，使用的是 BMP4.0 规格。

现在讲解 BMP 的 4 个组成部分：

1 文件头信息块（文件头一，共 14 字节）

0000-0001	2 个字节，文件标识，填入字符 ”BM”，即 4D42(16 进制)。
0002-0005	4 个字节，填入整个 BMP 文件的字节数大小。
0006-0009	4 个字节，保留，每字节以“00”填写。
000A-000D	4 个字节，表示图像数据在整个 BMP 文件中的起始位置。记录图像数据区的起始位置。

2 图像描述信息块（文件头二，共 40 字节）

000E-0011	4 个字节，表示本结构的字节数大小，填入固定的值 40。
0012-0015	4 个字节，填入图像水平方向像素数，即图像宽度。
0016-0019	4 个字节，填入图像垂直方向像素数，即图像高度。这个数值很重要，

其数据的正负决定了 BMP 图像数据显示方向，下面将详细讲。

001A-001B	2 个字节，图像的 plane 总数，填入固定的值 1。
001C-001D	2 个字节，表示每个像素的位数，很重要的数值，图像的颜色数由该值决定，4 表示 16 色位图，8 表示 256 色位图，PSP 和 PS2 游戏多采用 16 色和 256 色图片，而 24BIT 色和 32BIT 色在 PSP 游戏中几乎不可能采用，体积太大，因此我们使用时只需要填入 4 或者 8 即可。
001E-0021	4 个字节，数据压缩方式（数值位 0：不压缩；1：8 位压缩；2：4 位压缩），我们这里编程时填入 0 表示不压缩。
0022-0025	4 个字节，表示图像区数据的大小，16 色位图数据大小等于长×宽/2，256 色位图数据大小等于长×宽。




0026-0029	4个字节，水平每米有多少像素，每字节以00H填写。
002A-002D	4个字节，垂直每米有多少像素，每字节以00H填写。
002E-0031	4个字节，位图使用的颜色数。16色图片填16，256色图片填256。
0032-0035	4个字节，位图使用的重要的颜色数，如值为0，表示所有颜色一样重要。

3 颜色表

颜色表也就是我们通常所说的调色板，它的大小根据所使用的颜色模式而定：2色图像为8字节；16色图像位64字节；256色图像为1024字节。其中，每4字节表示一种颜色，并以B（蓝色）、G（绿色）、R（红色）、alpha(32位位图的透明度值，一般不需要）。即首先4字节表示颜色号0的颜色，接下来表示颜色号1的颜色，以此类推。

4 图像数据区

颜色表接下来为位图文件的图像数据区，在此部分记录着每点像素对应的颜色号(INDEX)，其记录方式也随颜色模式而定，2色图像每点占1位（8位为1字节）；16色图像每点占4位（半字节）；256色图像每点占8位（1字节）；真彩色图像每点占24位(3字节）。所以，整个数据区的大小也会随之变化。究其规律而言，可得出如下计算公式：图像数据信息大小=（图像宽度*图像高度*记录像素的位数）/8。

通过以上的讲解，其实要确定一个BMP文件，只要知道图像的像素位数、图片宽度、图片高度（同时也要知道图片显示的方向）、调色板数据和图像数据，而两个文件头的其他数据可以通过计算获得。

(二)PSP的图形格式

《真三国无双》的图片用了两种位数的图片：16色图片和256色图片。其结构和BMP差不多，但是又略微不同。一般我推荐把PSP的图片提取出来转成BMP格式，把图片修改后再导入到原来的文件中，要做到这点，我们需要了解PSP图像和BMP图片格式如下几个不同点。

1 图像的显示方式

BMP的0016-0019这4个字节表示的是BMP图片的高度，这个值如果是正数的话则图像显示是从图片左下角开始，从左往右、从下到上逐行显示数据；这个数值如果是负数的话，则图像从左上到右下逐行显示数据。而PSP相当多的游戏的图形是从左上角开始显示的（至少我见过的PSP游戏都是这样的因此），因此，要把PSP的图像数据转成BMP的图像数据，只要把PSP游戏图片的图像数据提取并将BMP的高度赋成负数图像即可正常显示，比如一张图片的高度是448的话，那么在写BMP的文件头的时候要把高度赋成-448，如果高度仍赋成448，则转成的BMP图片显示时显示的将是上下翻转效果。

注意点一：WINDOWS9X不支持高度为负数的逆序图片，所以我推荐用WINXP来汉化PSP游戏。

注意点二：将PSP游戏图片提取转成BMP格式后，修改时需要注意的还是图片翻转问题。如果你用WINDOWS附带的“画图”处理图片的话，处理后的图片会被“画图”自动“纠正”成高度为正数的正序图片，因此导入的时候需要注意一下。





2 调色板的数据

BMP的调色板数据每四个字节依次表示BGRA，而PSP的游戏的调色板和BMP类似，但是每4个字节依次表示成RGBA，这样，我们把PSP图片转换成BMP图片时要把PSP的调色板数据中的B和R数据相互调换，然后写入BMP的调色板即可。

注意点一： PSP转成BMP图片后，如果用“画图”处理的话，由于“画图”不支持16色和256色图片的ALPHA度，处理过后图片调色板中的ALPHA度将全部丢失，变成0，这实在是很烦人。这里我提供一个解决办法：把提取转换后的BMP图片导入时仅仅导入图像数据，不要导入调色板，这样可以解决16色和256色图片ALPHA度丢失的问题，但是还是无法解决24位色位图的ALPHA丢失问题。

注意点二： “画图”处理16色和256色图片时，会根据屏幕点的像素颜色决定其INDEX，而不是直接对INDEX进行改写，因此，如果一张图片中有两个颜色的RGB数据相同，而ALPHA不同的话，由于BMP不支持16色和256色图片的ALPHA度，修改后的图片调色板数据将以在颜色表中排在前面的那个数据全部改写用到这两个调色板数据的图像数据。举个例子，比如在一张16色图片中，调色板的第0种颜色调色板数据是00 00 00 00，第1种颜色调色板数据是00 00 00 80，那么在“画图”中修改完这个图片保存后，图片中所有的用到第0、1种颜色的数据将全变成00 00 00 00，这样，就丢失了第1种颜色。这点也很烦人，如果不注意而直接将修改后BMP数据导入到PSP游戏中，颜色将发生混乱！这里我再提供一个方法：将要处理的16色和256色图片提取BMP后，先转换成灰度图片，再进行处理，这样就不会发生颜色丢失的情况了。这个办法虽然笨，却很有效，特别是对于不会用PHOTOSHOP的人。不过其缺点是不能得到正确的颜色，无法进行复杂的修改，而且有时候图片转成BMP反而难以看清。

3 16色图片的图像数据区

PSP图片的256图片的图像数据区和BMP一样，而16色的则有点不同。不同点是：PSP和BMP的图像数据正好高低位相换，比如一个图像数据在PSP格式中是78(HEX)，而到了BMP格式中就必须变成87(HEX)才对。

(三)关于PSP《真三国无双》的汉化

好了，讲了这么多，让我来以PSP的《真三国无双》来讲讲图片的汉化。

首先，我们需要从PSP的ISO中提取文件，这类工具很多，这里我推荐使用PS2汉化常用的ISO文件提取/导入工具——APACHE，这个工具可以提取ISO中的文件，并支持将修改后的文件替换后原ISO中的文件，目前网络上《实况足球》的汉化就用这个工具比较多。

提取了ISO中的文件后，我们到网上找找关于PC游戏汉化的工具，找找有关查看图形的工具，比如GGD等，但是一定要支持大体积的文件查看。经过查看工具的查看，我们发现《真三国无双》的图片文件都在LINKDATA.B这个文件中，而图片一种有两种格式——16色和256色。这两种图片的文件头都是16个字节的，前8个字节表示图片的位数，256色的图片都是以02 10 01 00 01 00 00 04打头，而16



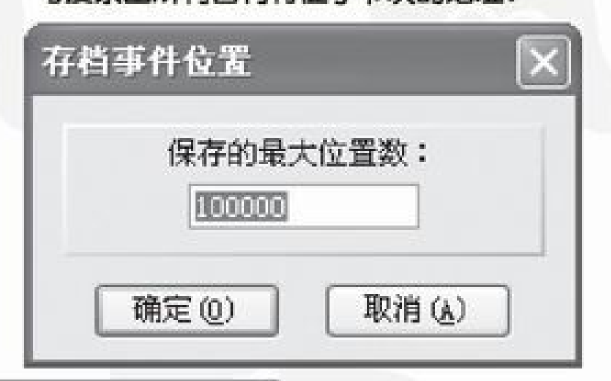


色图片是以02 10 00 00 01 00 40 00打头的；第9和第10个字节是图片宽度；第11和第12个字节是图片的高度；其余几个字节不知道是什么，但是有了前面12个字节，就可以确定BMP图片的文件头了。然后从第17个字节开始是图片的图像数据区，之后紧接着的是图片的调色板。了解了其结构之后，下一步就是编写一个图片提取和导入工具。

这里我建议编程提取图片前先用WINHEX把LINKDATA.B里面的文件含有图片文件头的地址提取出来，然后编程一边读取地址，一边提取图片，因为想要用VB编写一个字节搜索工具，编出来的工具的效率将大大低于WINHEX的效率，所以，不如把提取特定文件头地址的工具交给WINHEX来办。具体到《真三国无双》的做法就是：用WINHEX打开LINKDATA.B文件，点击OFFSET栏，使其地址变为10进制，然后按CTRL+ALT+F，输入16/256色图片的前8个特征字节，并将“存档事件位置”一项选中。



最后点“确定”并将“最大位置数”设得尽量大（如图中设为10000），确定后即可搜索出所有含有特征字节块的地址。



然后我们按CTRL+A选中全部地址，右键选“另存位置为”一项。







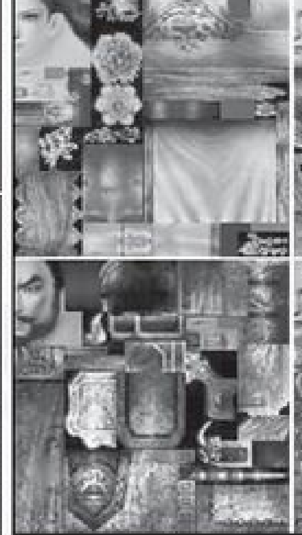
将地址保存为HTML格式，然后点“删除”。随后在硬盘上新建一个TXT文档，将刚才网页中的全部内容全部复制到其中，然后用“替换”功能将文本中的{发生XXX(XXX是你输入的图片文件头特征块字节）事件在“LINKDATA.B”}全部替换成空字符，仅留下前面的地址，保存修改。这样，我们只要编写一个工具读取这个文本的每行数值作为图片的起始地址，然后到 LINKDATA.B 中寻找，导出数据即可。在本期的光盘中，附带了我编写的一个图片导入导出工具，由于源代码存放在家里的电脑里，所以无法提供给大家，望大家见谅。



导出图片后，按照我上面说的方法将图片修改后导入即可看到结果。注意我上面所说的几个注意点即可。









上面是《真三国无双》的图片，下面我再简单讲讲该游戏的字库。该游戏有两个字库，一个大字库（512x288，十进制偏移地址：25376784），一个小字库（512x224，十进制偏移地址：25436192），由两张图片构成，每张图片各含有多个调色板，因此相当复杂。说到底其实就是每个点利用不同调色板就显示不同的颜色。





这其实和施老大讲解的关于 PS 的字库差不多，建议大家先找找施老大关于 PS 汉化字库部分的讲解看看，然后只要把这个字库看成是 4 个 1BPP 的字库图片复合成 1 张 4BPP 的图片就很容易地处理了，至于编程大家就自己动动脑筋吧，不是很难的。这里我给出一张处理后的字库。如果还不会，可以到 EZ 的杂志论坛发贴，大家讨论讨论。

・々・・「【×%◎▼↑048CGKOSWaeimquyいえかくこしせたっ
でにはびぶほみやょるわんイエガグゴジゼダットヌバビヘボムヤヨレキヴ催禱眦
竟亜逢握圧綾暗以偉威慰異胃医育壱允姻院右迂丑運叡栄穎鋭駅閲延演猿遠甥往欧
黄億桶恩下価嘉寡架禍荷嘩蚊臥餓回怪拐灰開劾慨街垣拡獲角隔楽渇活褐釜乾勘堪
干慣桓汗監緩莞還関丸眼顔危奇幾旗棄気紀貴飢偽戯犠菊詰虐仇宮朽究給居挙漁京
凶喬怯教狭興驚暁極勤斤禁菌金句駆虞隅窟繰葉郡刑珪径頸景経蛍鶏劇隙潔月兼圏
憲牽絹譲険原減言呼庫枯胡雇互吾悟護候効后孝幸恒控更洪甲紅耕航講酵降剛豪告
黒骨今婚根佐査鎖催塞才済砦菜剤財崎昨桜察殺三惨算酸仕司士子志施死私肢詞諮
飼侍慈滋磁辞識執漆篠写斜者蛇尺若取殊趣受需宗愁終舟蹴醜十渋銃祝熟俊駿殉盾
順暑署叙除匠唱小床招昭沼焦硝章肖証賞上冗壌条穣錠植色尻唇心晋申紳診針刃迅
図推粋酔髄枢杉世制性星清精西逝税戚石脊切折説蝉占戦浅煽羨践銑漸繕竦粗阻双
奏惣挿曹燥総葬走騒臓促息速族存村太打耐怠泰貸鯛第卓沢濁但脱誰担炭誕弾男地
痴遅蓄茶仲昼衷著龍張挑町腸跳勅珍津鎚椎潰鶴偵定廷挺程諦泥的哲鉄店伝兎徒賭
度倒刀嶋東湯痘筒董豆陶働導胴匿督独届惇曇内軟尼日尿認熱燃悩脳覇婆廃杯配梅
陪拍舶爆肇八伐鳩半板班藩頒番否扉比碑肥非微鼻膝百漂豹苗浜敏夫布敷符譜附部
蕗幅複沸噴粉聞塀柄米別片遍鞭歩穂暮俸奉抱朋縫褒鋒亡妨房棒膨防墨睦堀凡魔枚
膜抹万味岬妙夢婿明鳴面孟網黙悶也野役躍油唯友有祐邑夕誉妖揺様窯要陽浴裸洛
乱藍吏理里率流隆慮亮寮猟諒領厘隣涙伶嶺鈴麗列廉蓮魯露朗牢六論賄湾舒朿僞冀
勦呵坡奐尹嶮幷甃拮曈樞棼沛洵滾濱瑜甓痺眞齋笳絆脩苣莉蛉蟠襃謖譏賈躙迪邊鉉
隴韶騙魏凜氾釭

至于编码部分，《真三国无双》也是很 BT 的，其编码大致是 SJIS，但是与标准的 SJIS 还是有区别的。它只把 SJIS 一级汉字中用到的汉字做了字库，没用到汉字的部分就不做字库，这些用到的汉字当然是标准的 SJIS 编码了，但是很多人名的汉字在 SJIS 是没有，那么 KOEI 就利用 SJIS 一级汉字中没用到的首尾汉字部分用那些稀有汉字替代，并用那部分用不上汉字的编码。至于文本应该是没有压缩，因为我们用南极星配合 WINHEX 是可以看到文件里的文本的。

游戏文件修改好，我们再利用 APACHE 把修改后的文件导入 ISO。要注意的是 APACHE 只支持导入和原文件同样大小的文件，因此在汉化时请不要改变所汉化文件的大小。把修改好的 ISO 放入记忆棒中利用各种启动工具就可以看到效果了，如果成功的话会很有成就感呢。

好了，经过上面的讲解，大家是否对汉化 PSP 游戏也有了信心了呢，那么就动手来做做吧，毕竟 PSP 可以用上述方法汉化的游戏不在少数，就我简单地观察了一下，移植于 SS 的名作《公主的皇冠》也可以用上面的方法汉化，而且要更简单。那么，加油吧，汉化热血男们，让我们来掀起掌机汉化新风暴吧。



模拟GBA联机操作

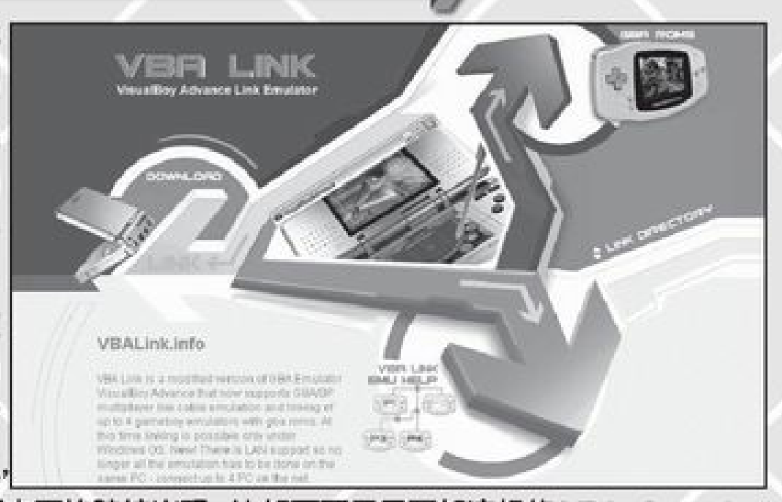
文/变频空调
责编/Cotolo

VBALINK联机实战

VISUALBOY ADVANCE LINK EMULATOR

模拟器简介

何谓VBALINK，其实很多读者应该已经大致知道了。VBA这个杰出的GBA模拟器的大名自然不用多说，而VBALINK就不一定有多少人知道了。VBA自从其作者FORGOTTEN宣布停止开发之后，也对外公布了模拟器的源代码。之后很多在VBA官方版本的源代码基础上进行修改，然后编译出来的VBA非官方版本开始陆续出现，比如画面显示更加流畅的VBA Smooth、对录像功能进行强化的VBA Recording。而这个VBALINK顾名思义，就是在联机游戏方面加强了的VBA非官方修改版。



VBA LINK
VisualBoy Advance Link Emulator

早期的VBALINK，只能实现比较原始的模拟器联机，实际上严格来说那种形式还不能称之为联机，就是在一台电脑上同时打开几个模拟器，然后用不同的控制器来控制不同的操作方。这种方式的弊端也很明显，就是在联机游戏的时候，需要在同一台电脑上同时启动几个模拟器，这样做的后果自然是加重电脑的处理负担，导致那些同时打开的模拟器运行速度都变得很慢。

联机实战

不过最近，VBALINK在联机方面有了令人惊喜的突破，那就是支持了局域网之间的联机。就是说我们可以通过局域网之间的连接，实现不同机器之间的模拟器联机游戏功能。这样就间接解决了同一台电脑多个模拟器联机耗费系统资源的问题，联机游戏的速度也得到了保证，下面就给大家详细说说VBALINK的局域网联机步骤吧。

首先需要确定参与联机的人数，目前VBALINK支持2-4人同时联机，所以人数多了也没有意义。确认之后，每台机器都装好模拟器，将VBALINK最新的模拟器压缩包下载回来每个电脑都解压一份。其中我们可以看到一个模拟器执行文件VisualBoyAdvance.exe和一个联机服务器端主程序vbaserver.exe。

COPYING
NEWS
README
README-win.txt
VBALink.info
vbalog.txt
vbaserver.exe
VisualBoyAdvance.exe

服务器安装

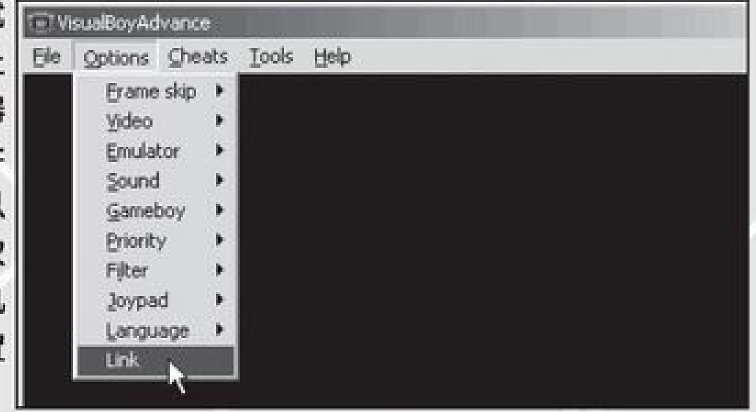
模拟器安装完毕之后，需要确定作为主机的电脑。因为主机端需要给客户端提供一定的网络资源信息传输服务，所以选作主机的电脑一般来说要相对配置高一些，后台驻留的程序也相对少一些，这样才能保证模拟器联机过程中尽可能少的出现问题。

```
D:\Emulator\Handheld\GBA\VBALink\vbaserver.exe
Select number of players (2-4): 2
Server address: 192.168.1.2
UBALink server running...
```

选好主机，其余的机器就是客户机了。首先于主机上运行联机服务器端主程序vbaserver.exe，这时候会弹出一个 DOS 窗口，提示输入参与联机游戏的人数，输入之后会得到一个主机服务器 IP 地址（Server address），这个地址将作为客户机联机用的统一服务器地址，所以需要把这个地址告诉使用客户机端的用户。

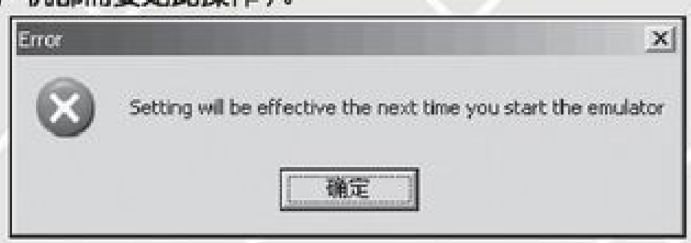
模拟器联机设置

服务器架设完毕，接下来就是模拟器的设置工作了，首先让我们来设置主机端。打开模拟器的主程序（双击模拟器执行文件VisualBoyAdvance.exe），模拟器窗口出现后，于主菜单中依次选择 Options --〉Link，进入联机设置窗口。这里的几项参数设置具体含义如下：



Log transfer to a file	为联机过程生成一个日志文件，以记载可能出现的错误信息。
Link timeout	连接的超时限制，一旦在联机过程中超过制定的次数没有连续获得传输信息，则自动断开连接。
One computer/LAN	联机游戏的类型，One computer是以前的一台电脑开多个模拟器的方式，LAN 是通过局域网联机。
2/3/4 plyer	参与联机游戏的人数，根据自己具体情况而定。
Server IP address	联机服务器地址，填入主机刚才获得的那个地址就行。

第一次设置为局域网（LAN）连接方式之后，模拟器需要重新启动才能认可，所以务必关闭之后重启一次模拟器才能继续将接下来的参数设置完毕（主机和客户机都需要如此操作）。





当第二次启动之后，首先读取要用于联机的游戏 **(File --〉Open --〉选择 ROM 文件 --〉确认)**，然后到联机设置窗口 **(Options --〉Link)** 将接下来的参数设置完毕（填入服务器地址，点击 Connect)，OK 确认。而客户机除了要如此操作之外，还要将手柄 2P 的键位定义过，否则在游戏后会出现客户机无法操作的现象，所以总结起来，在服务器架设好之后所有的设置步骤是这样的：





1 主机和客户机分别于模拟器中选择 Options --〉Link，设置为 LAN 方式连接，关闭模拟器。

2 重启模拟器，载入 ROM。

3 于模拟器中选择 Options --〉Joypad --〉Configure --〉2，设置好手柄键位（若联机人数大于 2 依此设置，1P 本身有默认设置可以跳过这项）。

4 于模拟器中选择 Options --〉Link，于模拟器中选择都选好联机的人数、输入服务器地址、点击 Connect，连接开始。

联机成功



如果以上步骤没有问题，我们就能在服务器的 DOS 窗口中看到用户连上服务器的信息，以及连接用户自身的 IP 地址。接着参与联机的用户电脑上都会出现连接成功的提示信息对话框，确认之后模拟器的联机就实现了。这时候联机的几台电脑之间就相当于模拟了几台正在运行的 GBA 游戏主机，而局域网之间的连接，就相当于 GBA 游戏主机之间的联机对战线。连接成功之后只要机器没有太大的程序抢占系统资源导致网络堵塞，一般是不会影响到游戏正常进程的。接下来怎么摆弄，那就是各位自己的事了。

```
D:\Emulator\Handheld\GBA\VBALink\vbaserver.exe
Select number of players (2-4): 2
Server address: 192.168.1.2
VBALink server running...
Player #1 connected from 192.168.1.2
Player #2 connected from 192.168.1.100
OK.
```

常见问题

Q: 我按下了连接键，但是为什么没有反应？

A: 只有参与联机游戏的所有机器载入了同一个游戏并且都按下连接键（不需要同时），才会提示连接上了。

Q: 为什么某某游戏无法联机游戏？

A: 也许这个游戏本身就只支持单机运行，或者游戏采用了另一种方式的连接，VBALINK 目前只支持 IP 之间的局域网连接。

Q: VBALINK 需要怎样的系统配置？

A: 模拟器是在官方的源代码基础上修改的，所以官方版本需要怎样的配置 VBALINK 不会改变，如果你只是希望通过联机传输一些数据，比如《口袋妖怪》联机出现的新怪物，那么一台 333MHz 主频的电脑应该够了，虽然只有 25% 的速度。

Q: 模拟器连接成功之后，游戏中会有一秒钟左右停滞，会不会有问题？

A: 这是正常现象，那段时间是模拟器之间连接的响应时间，毕竟连接也是通过模拟实现的，不会和真实的主机连接一样精确。

Q: 为什么我在和朋友联机玩《口袋妖怪》的时候，一到交换中心准备交换怪物就会提示我必须首先交换备份记忆？

A: 那是因为你的模拟器没有设置好，《口袋妖怪》需要把记忆类型设置为 128K。

Q: 为什么我明明连接上了，但开始游戏的时候却不同步？

A: 在很多情况下，我们将这种现象归结为超时，请仔细检查你的连接设置，服务器 DOS 信息窗口是否有 Timeout 提示。在一些特殊的游戏比如《萨尔达 4 支剑》里面，Timeout 的参数需要设置到 10000 以上或者 200 以下才能正常运行。

Q: 为什么有的机器能连上，有的却不行？

A: 请检查局域网之间的连接设置，如果确认局域网不是问题所在，请检查模拟器的设置，确认不要勾上 Options --〉Emulator --〉Pause when inactive window 这项。

Q: 我的连接经过了路由和防火墙，这是否会对模拟器的连接有所影响？

A: 试试将路由器调节到 6478 到 6480 之间的端口，不调节也应该问题不大。

Q: 我的设置似乎没有什么问题，但是为什么联机游戏的速度要比单机游戏慢那么多呢？

A: GBA 之间的连接并不像英特网要求那么高，一般来说 GBA 主机通过专用的数据传输线，其传输速率可以达到 2M/S，而局域网的传输更是可以达到 10-100M/S，但是模拟器联机的速度始终不能达到全速，这是技术层面的问题，而不是硬件的问题。目前开发小组正在想办法改善传输速度方面的问题，已经有一名叫做 =A=RGOS 的爱好者编译了一个 2 人专用局域网联机服务器，只支持 2 人联机但是速度有所提升。而开发小组也在研究支持压缩形式的数据传输，这一切都需要时间。

Q: VBALINK 支持 GB/GBC 游戏之间的联机吗？

A: 目前的版本不支持，但不排除今后的可能性。

Q: 模拟器今后能够支持某某游戏的联机吗？

A: 模拟器的功能改善和兼容性提高是全方位的，开发小组不会为了个别请求而花大量时间来改良。某某游戏不支持，可以写信通知开发小组，但不一定会得到马上的答复和支持。

Q: 每次运行完模拟器之后，在 ROM 目录下生成的 sa1、sa2 等文件是什么？

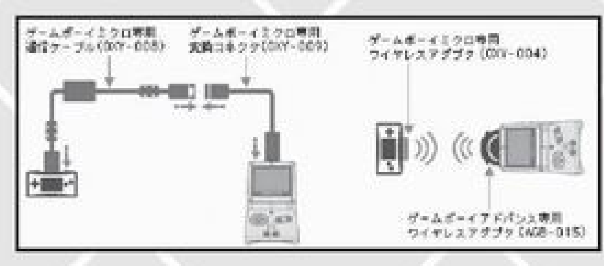
A: 这时模拟器生成的游戏电池存档文件，为了便于区分 1P/2P/3P/4P 等不同用户的存档而将原来的 sav 后缀名改成了这样（同理每个用户的模拟器配置文件都采用了 vba1、vba2 这样的形式来保存），在模拟器中正确设置好存档文件的目录（Options --〉Emulator --〉Directories），就不会每次游戏结束都看到这些文件到处出现了。

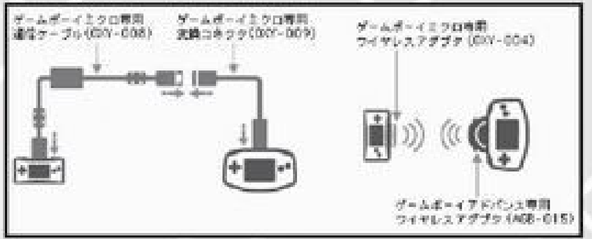
Q: 是不是所有的游戏都能正常联机？

A: 下面有个列表，是经测试联机没有问题的游戏，其它的多人游戏大家也可以自己试试。

正常联机GBA游戏列表

Advance Wars	Megaman Battle Network 4
Advance Wars 2 - Black Hole Rising	Mega Man 1-5
Bubble Bobble Old & New	Pokemon Fire Red
Digimon Battle 1&2	Pokemon Leaf Green
Driver 2 Advance	Pokemon Ruby
Fire Emblem	Pokemon Sapphire
Golden Sun	Shining Soul
Golden Sun - The Lost Age	Shining Soul II
Inspector Gadget Racing	Sonic Advance
Jazz Jackrabbit	Sonic Advance 3
Kirby - Nightmare in Dreamland	Sonic Battle
Kirby - The Great Mirror Labyrinth	Tetris World
Mario Golf	The Sims Bustin' Out
Mech Platoon	V-Rally 3
Megaman Battle Network 2	Zelda - Four Swords
Megaman Battle Network 3	





文/月光疾风
责编/Taka

SNES录像用模拟器
SNES9X IMPROVEMENT

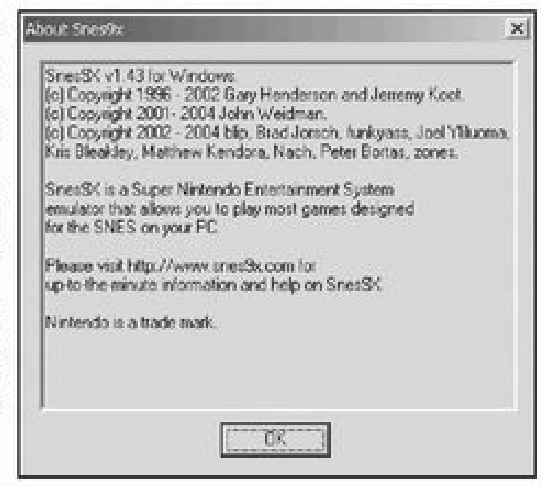
模拟器简介

上次给大家介绍了一个MD模拟器Gens的修改版，这次给大家介绍的是SFC模拟器SNES9X的修改版。我们知道SFC模拟器SNES9X的官方最新版本是1.43，而且官方在发布了1.43版之后就基本宣布了对模拟器长期搁置，其源代码公布之后，发布权也交给了一些其它的模拟器爱好站点。不过我们这个栏目的目的是介绍模拟器录像相关，当然模拟器方面也要与录像有着紧密的联系。这一个在模拟器录像方面经过改良的SNES9X，叫作Snes9x Improvement，它是由美国人nitsuja在官方1.43版源代码的基础上编译得来的，目前已经发布了第七个版本。模拟器将SNES9X自身的录像功能作了大幅度的强化，细分和改良了各项录像、放像参数，还在模拟器的其它方面进行了修正，比如快捷键的设置，图像声音同步的调节等等。当然这并不是说官方版本做得不够好，只是如果你是一个喜欢使用SNES9X录像功能的人，那么选这个Snes9x Improvement绝对没错就是了。





Snes9x Improvement的最新版本发布于2005年3月20日，我们习惯称之为Snes9x 1.43 Improvement 7，这个版本能够兼容之前所有版本的录像类型，并且还具备了ROM的CRC录入功能，就是说当一个录像制作完毕之后会将ROM文件的CRC录入其中，而放像的时候我们可以对使用的ROM进行校验，以确认ROM是否符合录像的要求。而且以前几个版本的录像在经过该版本的模拟器处理后，录像的格式都会修正为最新的标准。



模拟器新增功能简介

当我们下载最新的模拟器压缩包回来，解压到一个目录下，我们会发现模拟器的基本构造与官方原版没有多大区别，在目录中只有一个 info.txt 文件是修改版的更新说明文件，主程序 snes9x.exe 是经过编译修改的，其余的文件都与官方版本无异。双击打开模拟器，模拟器的描述信息写的是 Snes9x v1.43+ for Windows，比官方版本多了一个“+”，也就是 Improvement 的含义。





快捷键的设定

接下来让我们进入 Input 下拉菜单，这里新增了一个 Customize Hotkeys 的子菜单。这项功能的作用，是可以让使用者设置一些可以即时调节模拟器各项功能的快捷键，我们进入之后会发现，作者为模拟器提供的快捷键还真不少，居然达到了两页之多。





第一页

speed+/-: 提高或者降低游戏的运行速度，可以强行将游戏的速度控制在正常速度的 2% 到 413% 中的几个参数指定的范围内，但是如果你的电脑性能无法提供如此高的速度提升，那只有在图像设定 [Options --〉Display Configuration] 里面将 Automatic Frame Skipping[自动跳帧] 给勾上才行。

pause: 游戏中暂停的快捷键，不用多说。

frame advance: 高级帧控制，让游戏一帧一帧的前进，便于捕捉游戏的瞬间图像。

fast forward: 强制高速前进，按下后游戏会以机器允许的最快速度运行，作为看录像时候的快进很好用。

skip+/-: 跳帧参数的调节，有自动跳帧以及从0到9一共10个级别可供选择，跳帧越高图像越不流畅，自动跳帧会根据机器配置的不同自动选择跳帧参数以适应指定的游戏速度要求。

superscope turbo: 宽屏显示模式下的高速模式开关。

superscope pause: 宽屏显示模式下的高级帧控制开关。

show pressed keys: 于屏幕左下角显示录像中作者所按下的键位提示，可以很清楚了解到录像作者的操作，录像中一些连打的技巧我们也能通过这个功能了解到。

movie frame count: 于屏幕左下角显示当前游戏中一共经历了多少帧，在录像中便于计算游戏的真实时间。

movie read-only: 将录像定义为只读，就是中途不能再进行续录的录像格式。

save screenshot: 游戏中抓图，目前模拟器抓取的游戏中图片只能以PNG的格式存放在该游戏ROM所在目录下，抓图功能一直都是官方版SNES9X的软肋，非官方版本的改进也显得有限。

Hotkey Configuration

speed +	=	save0	Shift + F1	load0	F1
speed -	-	save1	Shift + F2	load1	F2
pause	Pause	save2	Shift + F3	load2	F3
frame advance	J	save3	Shift + F4	load3	F4
fast forward	Tab	save4	Shift + F5	load4	F5
skip +	Shift + =	save5	Shift + F6	load5	F6
skip -	Shift + -	save6	Shift + F7	load6	F7
superscope turbo	\	save7	Shift + F8	load7	F8
superscope pause	/	save8	Shift + F9	load8	F9
show pressed keys	C	save9	Shift + F10	load9	F10
movie frame count	P	slot-	Disabled	slot+	Disabled
movie read-only	Shift + 8	save#	Disabled	load#	Disabled
save screenshot	F12				

Blue means the hotkey is already mapped.
Pink means it conflicts with a game button.
Red means it's reserved by Windows.
A hotkey can be disabled using Escape.

OK　Cancel　Page 1



Graphics Layer: 游戏的显示图层开关，我们可以看到SFC的游戏包括精灵色块[Sprites Layer]一共有5层显示，屏蔽某些图层的显示之后，游戏的图像就会变得单调并且直观，便于截取某些游戏中的图像单元以作为其它用途。

Clipping Windows: 裁减方式的 Windows 显示，目前还不知道具体作用。

BG Layering hack: 背景图层的 Hack，有时候可以看到一些游戏中的特殊显示效果，也会影响到正常图像的显示。

Transparency: 透明效果，SFC 游戏显示的特殊效果，关掉以后一些游戏的显示会出问题。

HDMA Emulation: 一种特殊的模拟显示模式，该模式下抓取的游戏图像会单独将精灵色块和背景图层分离开来，以利于图像处理。

GlCube Mode: 未知的显示模式。

Interpolate Mode 7: 打开这项后，在使用和不使用特殊图像显示效果的时候抓取的图片会有区别，具体区别不详。

Joypad Swap: 是否允许在游戏中临时进行手柄的切换，简单的说就是中途将 1P 的手柄操作换成 2P。

Switch Controllers: 在打开了上面的手柄切换功能开关之后进行手柄切换。

Hotkey Configuration

Graphics Layer 1	1	save0	Shift + F1	load0	F1
Graphics Layer 2	2	save1	Shift + F2	load1	F2
Graphics Layer 3	3	save2	Shift + F3	load2	F3
Graphics Layer 4	4	save3	Shift + F4	load3	F4
Sprites Layer	5	save4	Shift + F5	load4	F5
Clipping Windows	Backspace	save5	Shift + F6	load5	F6
BG Layering hack	8	save6	Shift + F7	load6	F7
Transparency	9	save7	Shift + F8	load7	F8
HDMA Emulation	0	save8	Shift + F9	load8	F9
GLCube Mode	Shift + 6	save9	Shift + F10	load9	F10
Interpolate Mode 7	Shift + 9	slot-	Disabled	slot+	Disabled
Joypad Swap	6	save#	Disabled	load#	Disabled
Switch Controllers	7				

Blue means the hotkey is already mapped.
Pink means it conflicts with a game button.
Red means it's reserved by Windows.
A hotkey can be disabled using Escape.

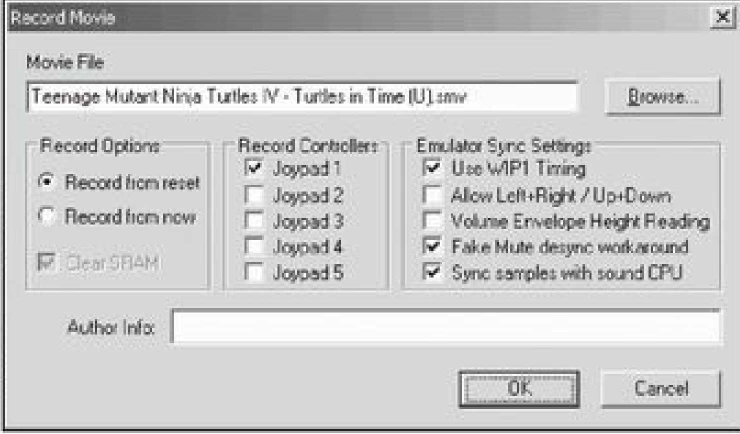
OK　Cancel　Page 2

所有的快捷键都可以自己定义，点击一个想定义的快捷键框，然后再按下自定的键盘按键就行了。以上多达两页之多的快捷键，显示了这个非官方版本极强的附属功能，我们甚至可以脱离模拟器的 Windows GUI，用键盘来控制模拟器的大多数参数调节，非常方便。

模拟器录像

模拟器的新增功能说完了，接下来就让我们看看录像方面的相关吧。

相对于 Gens 的录像，SNES9X 的录像方面简洁了不少，首先读取 ROM，然后在菜单中依次选择 File --〉Movie Record，就会弹出录像窗口，这个窗口中的参数与 Gens 的录像窗口类似，大致参数的排列如下。

Movie File: 输入你想要录取的录像文件的路径和文件名，必须以SMV格式的后缀结尾（SMV就是SNES MOVIE的简写）。

Record from reset: 从游戏复位后开始录取，也就是完整的游戏录像，如果当前游戏正在进行中，则自动先进行一次复位再开始录像。

Record from now: 从当前状态下开始录取，可以在任意游戏进行途中开始录像，经常被用于续录。

Clear SRAM: 在游戏开始录像的同时删除该游戏已经存在的SRAM也就是电池存档，以免造成游戏途中出现冲突，SRAM的设置属于基础模拟器设置常识，这里不再详述。

Record Controllers: 录像的时候录取的手柄输入个数，模拟器一共支持5个手柄同时操作，所以录像也能够支持录入5个手柄的输入代码，一般来说我们充其量也只会用到两个人同时游戏的录像，除非你喜欢录那些炸弹人大乱斗类型的多人混战录像。

Emulator Sync Settings: 模拟器的同步设置，这里的设置关系到录像播放的稳定性和兼容性。

+ Use WIP1 Timing: 官方版本的SNES9X在录像的时脉上存在问题，所以作者不推荐使用原来的时脉设定，非官方版本修正过的WIP1时脉，要稳定得多，所以推荐使用。

+ Allow Left+Right / Up+Down: 支持方向键左右或者上下同时按下的设定。

+ Volume Envelope Hight Reading: 录像的时候实行音量封顶控制，防止由于声音模拟方面的问题导致录像损坏。

+ Fake Mute desync workaround: 后台置入虚拟的无声控制以防止不同步问题出现，比如《萨尔达》等游戏中出现的不同步问题。

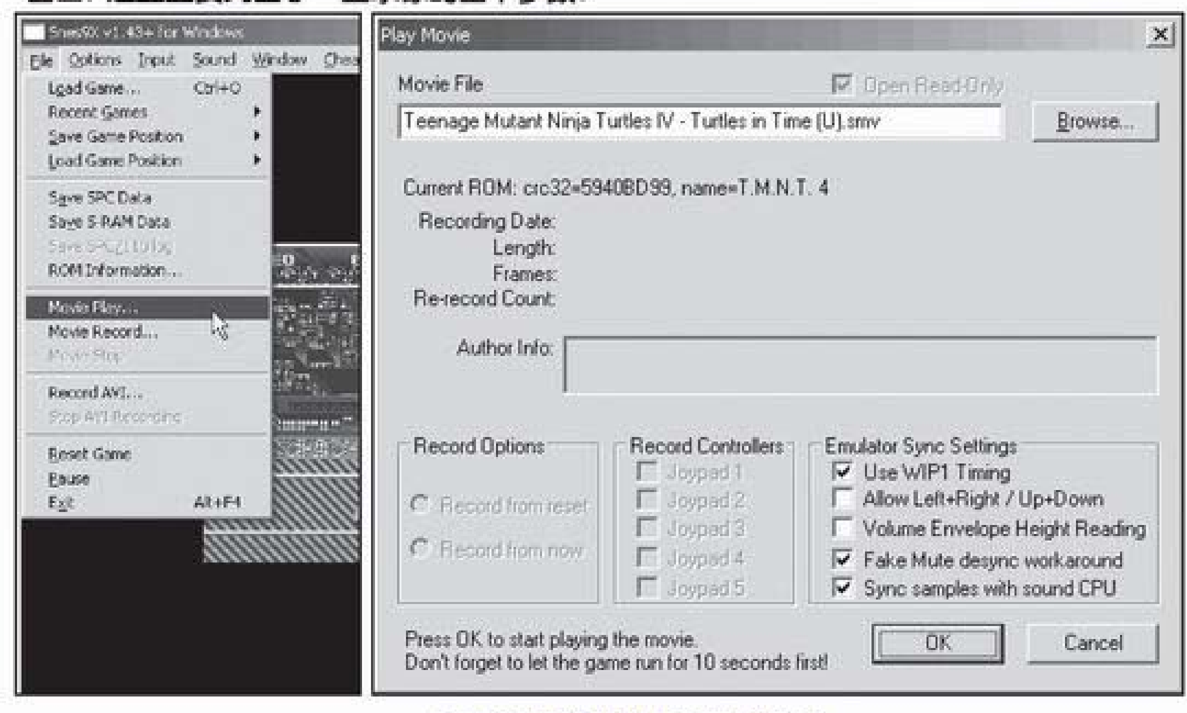
+ Sync samples with sound CPU: 让声音采样同步于声卡CPU，使录像中的声音模拟更稳定。

Author Info: 录像作者的自述信息，可以输入一些作者的名字以及版权信息，必须控制在40个字节以内。

以上信息确认无误后就可以开始录像了，录像途中会在指定的录像文件（SMV文件）中写入录像者的输入信息，录像完毕之后，依次在菜单中选择 File --〉Movie Stop，就能够停止录像了，此时生成的SMV文件就是你制作的模拟器录像文件，可以供别人观看。

模拟器放像

录像的步骤说完了，让我们来看看放像的步骤吧。与录像一样，首先必须打开模拟器，读入录像所用游戏 ROM。之后在菜单中选择 File --〉Movie Play。会弹出一个模拟器放像窗口，这里主要列出了一些录像的基本参数。



Movie File: 选择要播放的录像文件名及路径。

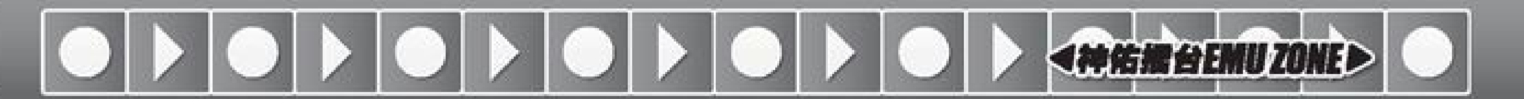
Open Read-Only: 以只读方式打开，仅仅作为单纯的录像来播放。

接下来我们看到的一些信息便是录像的属性，它包括了录像所用的 ROM CRC[crc32]、录像的文件头名称 [name]（只要录像的时候和放像的时候这两项所使用的 ROM 前后完全符合），那么录像播放的时候是完全不会有问题的。Recording Date 指的是录像制作完成的时间，Length 是录像的时间长度，Frames 是录像总共包含的帧数，Re-Record Count 指的是续录的次数。

Author Info 下面都是录像的时候设定的参数，不用去变动，这里也不再重复介绍了。除了模拟器录像之外，SNES9X 也能录制 AVI 纯视频格式的录像。至于 AVI 录像的录取和制作，上次 Gens 录像已经讲解得非常详细了，SNES 模拟器的 AVI 格式录像制作过程也大同小异，大家可以看看以前的文章。一些录像制作过程中的相关设置，大家也可以看看前两期杂志中的介绍。

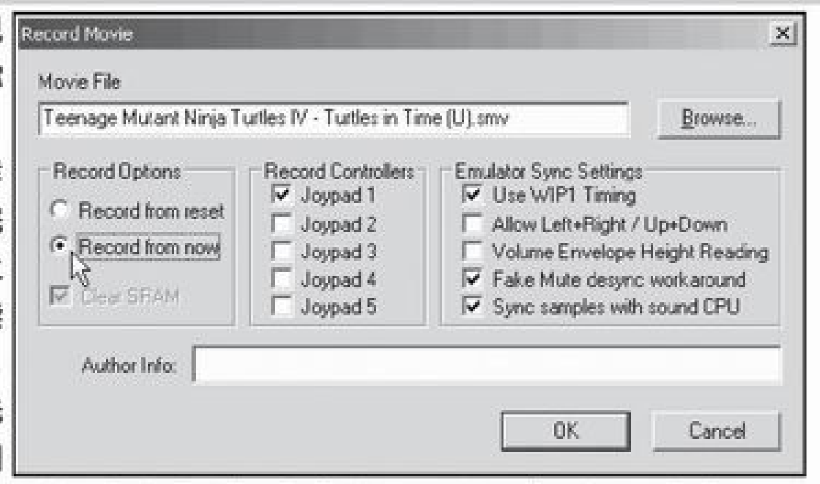
模拟器录像补充

接下来要给大家讲述的，是 SNES9X 录像的一些特别注意事项，对其他的模拟器录像也会有所帮助。



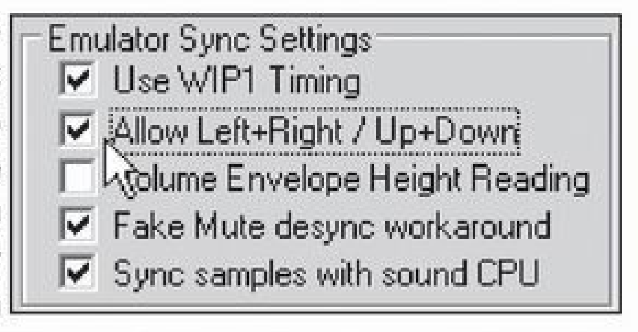
关于续录

Snes9x模拟器要实现续录，实际上并不难。当你打算制作一个完美的录像，而在录像制作的途中却不幸操作失误，影响了录像的完美程度。这时候你可以停止当前录像的录制，然后用续录来弥补这次录像的不足。续录的操作是这样的：首先用模拟器播放刚才那个录制得不完美的录像，然后在即将播放到之前失误的地方的时候（记住一定要在失误之前才行），依次执行模拟器的File --〉Record Movie，弹出的录像窗口中选择Record from now，就可以继续录制了，这之后的录像过程都将被你这次续录的操作所覆盖。如果之后又遇到失误，重复以上步骤即可，这就是模拟器中续录的具体操作。



模拟器的录像时脉

由于官方版本的SNES9X 1.43在模拟器录像方面存在时脉上的问题，目前一个非官方版本的SNES9X 1.43 WIP已经及时修正了该问题，不过由于Snes9x Improvement是在官方1.43版的源代码基础上编译的，所以必须作出时脉上的修正。很显然Snes9x Improvement使用的是WIP1的时脉，能够同时兼容1.43官方版和1.43 WIP版的录像。不过1.43版的模拟器录像在播放途中很可能出现同步问题导致游戏直接当机，而1.43 WIP的录像在播放前最好让游戏至少运行10秒以上，据说是为时脉预热……



关于方向键的同时按下

很多模拟器录像都会提及这个问题，通过上次的介绍我们已经知道，模拟器的录像是通过录像文件记载每一帧内按键按下的代码来形成的。而同一帧内如果同时按下两个以上的方向键（虽然很可能由于紧张引起的时操作失误），就会引起代码记录的混乱（因为不清楚这一帧内按下的究竟是什么键）。好在现在很多模拟器都加入了混合操作代码的添加功能，采用增加代码长度的方式来记载每帧内更多的操作，这样既能够记录更多同时操作的输入（比如多人同时游戏），还能够将组合键的输入认可调合理的操作，这样也减低了录像制作的门槛，提升了模拟器录像的兼容性。

文/月光疾风
责编/Taka

SFC精彩录像赏析

魂斗罗3 异形战争

主机类型	SFC
游戏名称	Contra III - The Alien Wars
中文名称	魂斗罗3 - 异形战争
游戏版本	美版
录像类型	双人一命快速通关
备注说明	最高难度、完美结局
模拟器版本	Snes9x 1.43 Improvement 3
录像发布	2004-06-2
录像作者	Phil、Genisto
录像时间	13:40
重录次数	1342
精彩程度	9



游戏简介

与MD版《魂斗罗》的朴实而流畅不同，人们对SFC版的这款《魂斗罗3 - 异形战争》有着各种各样的评论。尽管有着众说不一的评价，但在当时SFC主机超高的普及量，加上《魂斗罗》自身的品牌效应，并不妨碍其成为一款热销的佳作。凭心而论，SFC的这款《魂斗罗》在很大程度上借了FC版的光，我们在游戏中很多地方都能看到FC版《超级魂斗罗》的影子。可见在游戏设计方面尽可能的沿袭FC版的特点，紧紧抓住老玩家的游戏心理，是游戏获得成功的最大因素。在系统的设定上，游戏实际上显得创意不足，刻在游戏中的FC版烙印无形之中束缚了玩家的想象力和发挥空间。游戏的难度偏低，流程不长，不过多结局的设定却是游戏为数不多的亮点之一。值得一提的是该游戏在欧美的评价十分高，或许笔者的评价显得偏激也说不定。





录像说明

Phil 和 Genisto，都是动作过关游戏录像的达人。他们两人联手制作的这个录像，还花费了 1342 次续录，可见录像制作的难度之大，双人过关录像最讲究的是互相配合，任何一个人都不能失误。不过游戏本身难度不高，尽管已经设定为最高难度，但是很多 BOSS 都在高密度的双人火力下很快就毙命了，从录像中难以看出这些配合的精妙所在。而如果你觉得录像作得很简单，可以和自己的朋友试试这款游戏。



二人打法特点

相对来说 Phil 主攻，过关的目的很明显，那就是尽可能的争取时间，所以 Phil 控制的 1P 基本上都是一直在向前冲的。而 Genisto 经常会玩一些投机，做一些花哨的动作，比如经常靠保护罩在游戏中横冲直撞，估计很多续录都是由于他的玩火造成的：）。游戏中双人



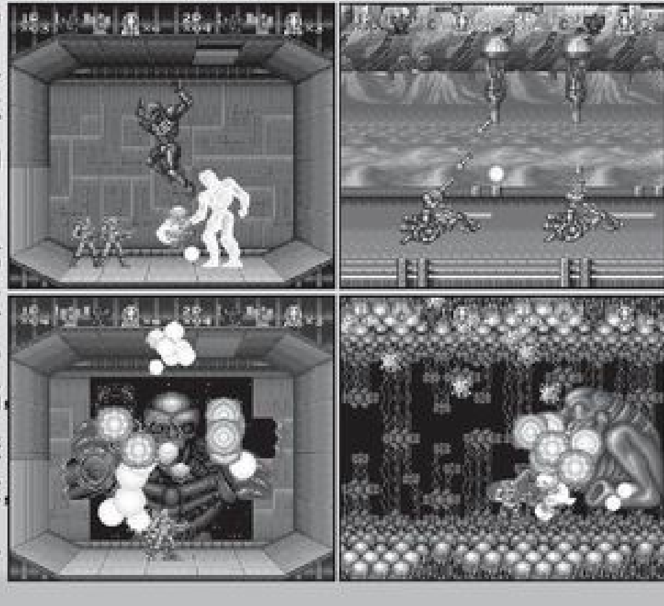




配合艰苦过关的经典镜头不多，似乎与敌人本身太弱有关。二人在游戏中大部分都是扮演着天花乱坠的孤胆英雄角色，在一些悬崖、爬梯、吊杆往上跳跃并兼顾多子弹的情景比较让人难忘。双人合力的攻击让游戏时间变得很短，我们基本没有看到放炸弹的时候，BOSS 就已经被结果了。

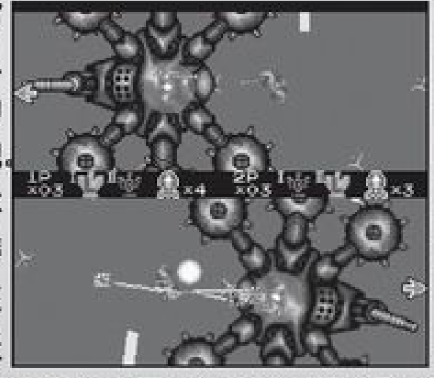
抓住 BOSS 的弱点猛攻

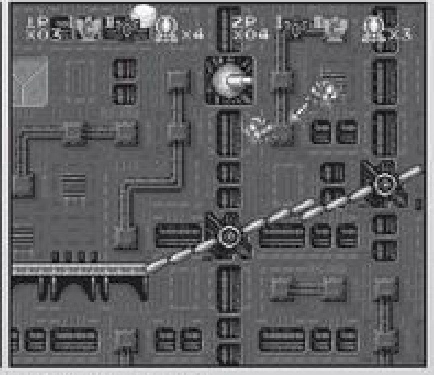
游戏中的 BOSS 都有自身的弱点，而且很多 BOSS 都存在十分明显的攻击空档，这也许会让录像看起来不够激烈，而实际上找到这些 BOSS 的弱点需要花不少心思，能够很好的利用 BOSS 的弱点也不是完全靠实力就能够胜任的，很多时候甚至需要运气这个抽象的概念才能实现。像最终 BOSS 的第二形态，虽然存在明显的攻击空档，不过能够造就录像中的完美躲避和进攻，这其中肯定少不了大量的续录操作，因为那看似简单的空档，并不是一般人每一次都能够抓住的。



花絮点评

录像中的2P经常会做出一些超乎正常人操作的动作，也许是为了让录像更具观赏性吧。比如第二关在BOSS体内用枪和保护罩轮流磨掉BOSS的HP，第三关在激光群中来回跳跃等等……实际上这些操作都是以大量时间的练习和续录次数来作为代价的。





游戏中的小插曲

在准备制作录像的时候，Phil和Genisto曾经打算将录像制弄成双人通关、分数一样高、武器一样、炸弹一样这样的结局，然而事实上这是不可能的。不过最后他们实现了一项参数的相同，那就是通关后二人剩下的炸弹个数都是3个。“在那时Phil过来按我的手柄，帮我发射了一颗炸弹，导致最后我们的炸弹数变成一样了，虽然这项数字是我们之前承诺的所有参数中最不起眼的一项”，Genisto在谈起这个录像的时候开玩笑的说道。

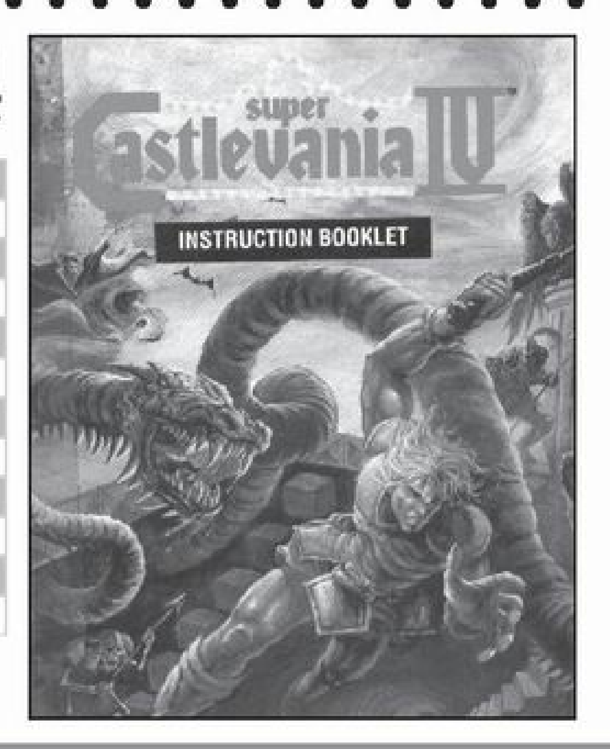






超级恶魔城4

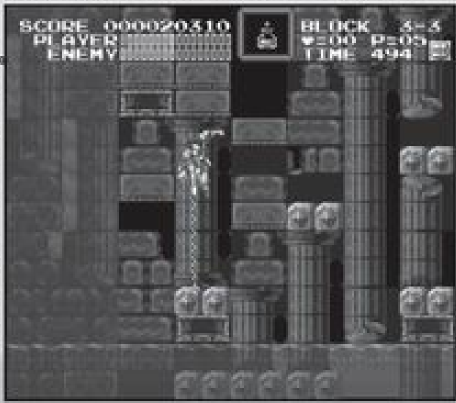
主机类型	SFC
游戏名称	Super Castlevania IV
中文名称	超级恶魔城4
游戏版本	美版
录像类型	一命快速通关
备注说明	最高难度、伤血以求最快
模拟器版本	Snes9x 1.43 Improvement 3
录像发布	2004-07-18
录像作者	Phil
录像时间	31:16
重录次数	56950
精彩程度	10



游戏简介

SFC 版的《超级恶魔城 4》，发售于 1991 年，是“《恶魔城》系列”以西蒙为主角的最后一部作品，也是当时突破 FC 卡带容量极限于 SFC 上以 16M 大容量制作的第一款《恶魔城》游戏。游戏的整体风格与 FC 上的第一部作品非常相似，幽暗的背景、阴森的音乐、低沉的格调，以及众多的关卡，很容易把人带回到 87 年那部初代《恶魔城》的感觉中。不过当时凭借 SFC 主机的超强机能，让我们看到游戏的各方面提升还是比较明显的，人物的描绘虽然看上去仍然还是 8 位机的效果，但色彩上丰富了许多，角色在屏幕中的比例也大了不少。游戏中的道具并没有增加，怪物虽然增多但攻击方式略显单一，加上密码续关和关卡的细分，所以很多人暴露的难度偏低问题就自然地暴露了出来。加上 4 年后于 SFC 上推出的《恶魔城德拉库拉 X》出色的声光效果冲击，《超级恶魔城 4》的简陋和原始就更为明显。不过游戏本身的许多不严谨的设计，却成为了不少喜欢挑战极限的人们所热衷的话题。





录像说明

Phil 的呕心沥血之作，总共用到了 56950 次续录，堪称游戏录像史中之最，所以说这个录像制作途中所花的时间，比很多人公认录像难度最高的《超级马里奥兄弟 3》还要多。这些时间并不是花在如何对付敌人或 BOSS，而是花在如何找到最短最快捷的通关途径以将录像总时间缩短到极致。KONAMI 在设计这款游戏的时候，将台阶、楼道灯路径的设定做得非常严谨，所以特别明显的 BUG 并不存在，而想要达到最速，就需要靠游戏中其它的因素来实现。录像的目的，正是为了向我们展示这些其它因素对于缩短游戏时间所起的作用。



节约时间是唯一的目标

几乎所有动作过关游戏的录像目标都是快速过关，这款游戏的录像也不例外。不过



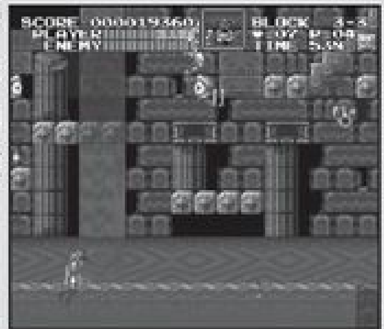




游戏本身设定角色的动作比较固定化，不能做出太多复杂的操作，所以想要缩短通关时间，就必须从一些细节上做到少失误。我们可以看到录像中的西蒙大多数时间都处于 HP 只剩下 1 格的情况，这并不是什么巧合，而是作者在多次录像试验之后通过周密计算得出来的最佳方案。熟记游戏中每个烛台会掉落的物品，在不影响向前推进速度的情况下，拿够打 BOSS 所需的红心；在 BOSS 战之前确定有一个 HP 补充以防不测；推进的途中如果遇到麻烦的敌人，就索性损失一些 HP 继续向前；大部分 BOSS 战用的辅助武器都是极能磨血的圣水，在 BOSS 被圣水拖住的时候再加几鞭战斗很快便结束了。

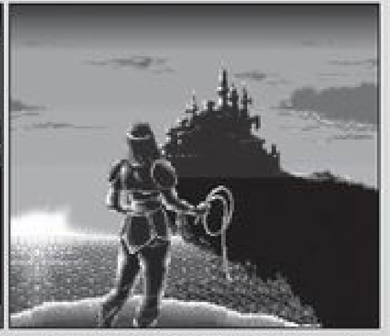
用尽一切手段向前向上

既然录像的目标是缩短时间，那么尽量向前肯定是首先必须要考虑的了。录像中我们可以看到在西蒙遇到一些难缠的敌人的时候，如果 HP 充足，一般都会采用跳到敌人身上，损失少许 HP 但不妨碍继续向前推进的方法；而如果遇到的敌人比较棘手，并且自身的 HP 不足以承担敌人的攻击的时候，一般都会结合辅助道具一鼓作气消灭敌人。在遇到一些需要折回才能到达的高台时，甚至利用撞到敌人后可以向上弹出一定高度的设定来提前到达以节约时间，不过要这样做的前提，就是必须事先预留好一定的、能够承受敌人攻击的 HP，所以可以看出，很多地方都需要事先经过精心计算，才能够实现录像中的流畅操作。



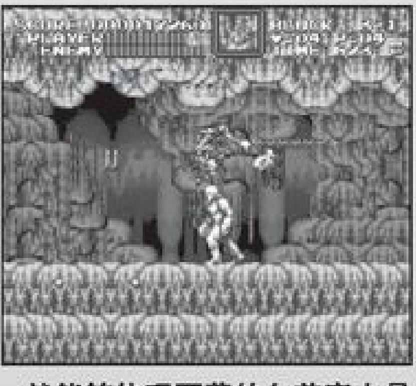




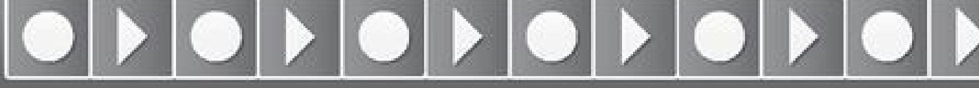


花絮点评

其实录像中作者无时无刻都在争取时间的例子很多，其中令人印象最为深刻的，要数同几处敌人的子弹一同前进的情景，由于敌人的子弹移动速度很慢，西蒙的移动速度也不快，然而用一个运动着的单元作为参照物，就能够体现西蒙的向前意志是多么执着。游戏中还有一处给笔者感到印象深刻的，就是在通过那座塌方的吊桥时，后面一直有着蝙蝠追赶，吊桥和蝙蝠的衬托下，西蒙一直没有回头，而是一直向前向前再向前，这便是模拟器录像所要体现出来的精髓。







游戏中的小插曲

为了争取时间，除了用常规的策略之外，作者连游戏中的BUG也利用上了。细心的朋友在录像中应该会发现一处，当西蒙用鞭子荡向一块石阶的时候，由于屏幕的卷轴速度没有跟上角色的移动速度，所以西蒙在荡过去之后先于石阶的显示，而出现在了与石阶重合的图像单元中。这时候游戏系统自然会做出必要的处理，那就是强制将西蒙从石阶中弹出，这样角色就被强制移动到了石阶的最前方，从某种意义上来说，也节约了0.x秒的游戏时间。



超级街头霸王2
新的挑战者

主机类型	SFC
游戏名称	Super Street Fighter II The New Challengers
中文名称	超级街头霸王2 - 新的挑战者
游戏版本	美版
录像类型	快速通关
备注说明	最高难度、全员PERFECT一局不败
模拟器版本	Snes9x 1.43 Improvement 6
录像发布	2005-10-14
录像作者	Saturn
录像时间	11:32[KEN] 11:21[ZANGIEF]
重录次数	5079[KEN] 6900[ZANGIEF]
精彩程度	9



游戏简介

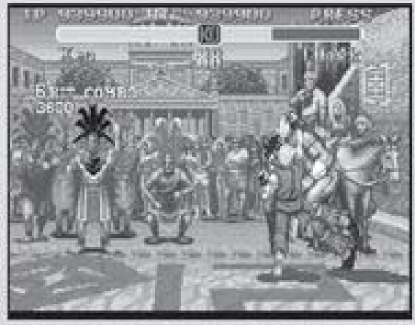
SFC版的《超级街头霸王2》，是移植自CPS2的同名街机游戏，通常被称为《16人街霸》，与MD移植版一样，都有着在当时来说非常高的移植度，不过就国内来说，玩MD版的人似乎较多。实际上SFC版的画面质量在当时来说要比MD版好一些，人物动作的流畅度表现也略强于MD版，不过MD版的音质、手感以及价格方面的优势，让这款游戏的流行程度在国内有着不同的表现结果。游戏本身的素质非常不错，相比于CAPCOM移植到SFC的《名将》、《圆桌骑士》等CPS1名作，《超级街头霸王2》的移植算是中规中矩，除了机能上的差距外，基本上算是完全重现了游戏的原版作风，让人感受到CAPCOM移植的用心和诚意。并且相对于街机原始版本，SFC版一些人物的攻击和受创判定作了调整和修正，连续技相对比较容易输入，个别角色还加入了一些新的必杀技和摔投技。这些改进和尝试，后来都被CAPCOM应用到了之后的“《街头霸王》系列”游戏中。





录像说明

录像一共有两段，一段是 KEN 的，另一段是 ZANGIEF 的。两段录像都是以快速完美通关为目标，就连打汽车等奖励关都是想尽一切办法争取时间。而对手一个个都是在毫无还手之力的情况下被噼里啪啦的连续技 KO，打得华丽，看得舒坦，殊不知这两段录像都是在五六千次续录的状态下完成的，如果真正用街机模拟器来录制，是一辈子都不可能打出这种效果的。用作者 Saturn 的原话来说，每个录像差不多要花一周的时间来制作，而每个人物的对局，最少都得花 2 小时以上来研究如何用华丽的连续技取得高分和缩短时间。




多样化的连续技是录像的看点之一

也许你会觉得 KEN 的录像会呈现出更多华丽的连续技，而实际上正好相反。KEN 的攻击招式固然猛烈，但是论连续技，还是 ZANGIEF 有看头，也许是 ZANGIEF 很少有人用得娴熟的缘故吧，看这个大壮汉靠蛮力发出的连续技确实有一定新鲜感。作者为了增加录像的可看度，基本上每一个对手都使用了不同的连续技来打击和终结，也使得录像看起来不那么枯燥。KEN 的录像中，平均每个对手终结的时间控制在 16 秒以内，通关后的总分数更是达到了 1795500；ZANGIEF 更是连打、目押、摔投一起上，平常在对战中看上去占尽优势的各种对手，在录像中都被压制得服服贴贴，6HIT 以上的连续技更是频频出现，真是赏心悦目。







拆招压制直至昏迷

两段录像的共同点，就是几乎每个对手，都会有昏迷的情形出现，在昏迷状态再加上一个华丽的终结连续技，要是人生像这样华丽该多美好……相对来说，KEN



的连续技连贯性比较好，攻击频率比较快，所以对手昏迷的次数也较多，升龙拳的无敌时间被作为拆招的主要手段。而 ZANGIEF 要争取时间，就必须采用多种压制技巧，因为有着多达 10 种之多的摔投技，所以经常可以在连续技结束之后结合使用（如果连续技没有能够击倒对手的话）。而且一些指令摔投技是具备拆招特性的，一些有效距离较远的普通摔投技，都能够将对手的普通攻击抵消，效果非常好。

花絮点评

录像中两个角色都打出了究极的连续技，KEN 的最高连续技达到了 8HIT、6800 分，ZANGIEF 则达到了 9HIT、2700 分。其实 KEN 在游戏中很多处连续技都没有成功完成，比如一次对 HONDA，本来应该形成 3HIT 的连续技只完成了 2HIT，几次蹲下轻腿之后马上斜上跳跃的半空旋风脚，都是对手没有防御造成的伪连续技；相对来说 ZANGIEF 的连续技比较实在，不过理论上最高应该能够达到 10HIT，可能作者考虑到连续技的观赏性，采用了分数相对较高、观赏性相对较强，而不是单纯的连打连续技来终结对手。







游戏中的小插曲

在录像中我们可以看出一些 SFC 版本与街机版本的区别，比如 KEN 在打汽车的时候，





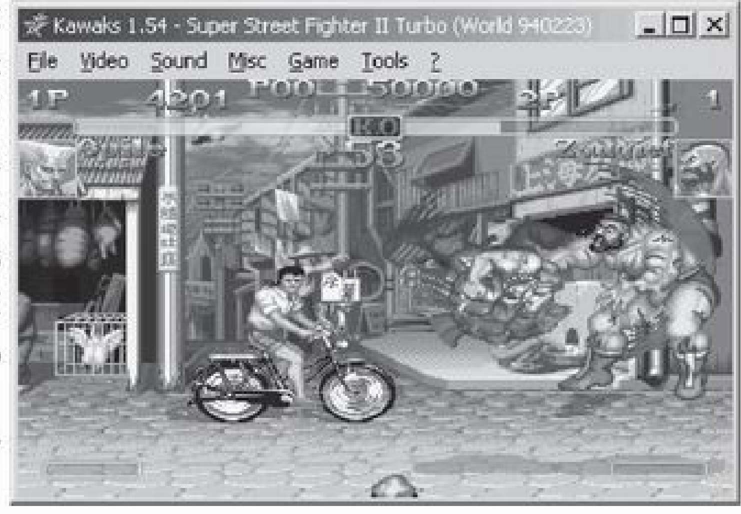




我们可以看到远距离站立重拳接升龙拳的情景，这一设定似乎在 CAPCOM 之后的《少年街霸》中也有出现。而 ZANGIEF 对 HAWK 和 BARLOG 的两次空中投技，似乎也不是街机版本所具备的原始招式，这些都是 SFC 版与街机版所不同的地方。不过也正是因为这些不同，造就了录像别样的精彩。

后记

经过两期录像赏析，我想大家应该能看出点什么了。这些录像的一个共同点，就是续录。家用机录像凭借模拟器强大的录像编辑和修正功能，创造出的录像基本上都是接近于人类极限，无法再被超越的。这与街机录像注重观赏性、实用性不同。家用机录像所展现的，是游戏的极限；街机录像所展现的，是游戏本身和玩家操作的精彩。相对来讲，前者所花费的时间和精力会更多，后者更为真实和直接。本栏目今后会陆续添加各种类型的录像，也会包括街机游戏方面的，当然栏目的扩展和壮大少不了大家的支持，欢迎将你自己的精彩录像通过杂志信箱发过来给大家共同探讨和欣赏，让我们一同将这个栏目做得更好。（注：本文所涉及录像全部可以用本期杂志介绍的专用 SNES 录像模拟器观看，具体方法请见相关文章介绍。）





游戏录像制作基础

——基本游戏诀窍篇

这是一个类似于拳击的运动（或者说是游戏），其本质类似于我们常说的矩阵。在这个游戏中有着基本的规则，就像地心引力那样直接和有效。你必须清楚的是，这些规则就像电脑的系统一样必须去了解，一些规则需要去适应，而另一些，则需要你自己去打破。

—— Morpheus, The Matrix



找到游戏中的BUG和诀窍，是游戏开发和调试人员每天必须做的事情。

拥有游戏制作相关的背景知识是非常有用的，不光对开发人员，对于玩家同样有着极大的帮助。

——nitsuja

下面有着许多诀窍，你可以将它们使用（或者说尝试更贴切）于游戏中，这将有利于提高自己的游戏录像成绩。而如果你已经决定要制作一个模拟器游戏录像，请务必将它们逐一试验：）。

合理利用冲突现象

(1) 合理利用靠近重合

一些早期的游戏在像素重合的时候并没有考虑得非常周到，导致你能够在肉眼看上去已经撞上敌人甚至和敌人重合的时候并不会受到伤害，现在网络上放出的《马里奥兄弟》、《马里奥兄弟2》、《所罗门之匙》等FC录像中，我们可以看到录像作者正是充分利用这一点达到了压缩游戏录像时间的目的。

(2) 快速操作穿越场景

在一个完整的游戏中，人物和场景的动态图片是固定的，就是说我们自己不能手动去篡改这一规则，但是我们却可以打破某些既定的规则。有时当你在某些游戏中以非常快的速度从一个场景移动到下一个场景时，游戏程序执行的速度甚至赶不上或者说捕捉不到你在那些帧里面于该场景中所执行的操作，那么穿越场景或者一些类似于天马行空的现象就会出现了。相对于上面的诀窍，快速穿越场景这一点更容易造成游戏的崩溃，不过该操作要求较高，所以使用得并不是很广泛，其使用的具体范例，为网络上广为流传的《宇宙巡航机》录像，游戏中模拟器制作者只加速度值，在屏幕中如光速般穿行于枪林弹雨之间丝毫无伤。

(3) 其它的挤压现象

在不少游戏中，我们经常可以看到一些游戏的主角被各种道具或者敌人挤到墙里面的现象，在这种情况下，很可能游戏已经无法再玩下去了，也有可能会令玩家找到一些事先没有预料到的捷径或者游戏开发者都没有调试出来的 BUG。比如在一些究极的《马里奥兄弟》录像里面，我们经常可以看到玩家直接可以穿越竖直的墙壁跳到屏幕顶端。

在大多数游戏中，挤压现象的表现并不是很复杂，在目标位于本来不应该存在的空间里面的时候（比如人物在墙里面），游戏程序会强行将目标弹出该区域，将目标弹出到能够容纳的合理显示区域，这也是开发者出于游戏不会出现更多的问题所作的处理。利用这一特点，很多录像制作者能够摸索出一些快速过场的捷径，以节省游戏时间。仔细看看《洛克人》系列的录像就能够体会到其中的奥妙。

无敌状态

大部分游戏过程中都存在无敌状态这个设定，在特定的时间、地点或者特定的事件触发之后。

(1) 特殊事件触发无敌状态

一般来说，一些游戏中会有一段预先设计好的过场，这些过场会安排在游戏一些特定的情节之后，或者某些小关卡通过之后，在演示过场这段时间内，角色一般都是处于无敌状态的。

在这个阶段，即便角色受到了高出一般游戏规则更重的攻击，也不会立即毙命，而游戏还会继续正常发展，比如著名的《机器人大战》系列在触发某些特殊剧情以显示角色顽强的意志的时候，经常会出现这类过场。

另一种情况就是在游戏中通过某些版面，会有一定的无敌时间，如开门关门，这时候这个版面的部分已经完结了，即便受到敌人的攻击也会被判无效。

(2) 特殊状态触发无敌状态

其实最常见的无敌状态，还是在游戏中受到攻击之后出现的那种角色闪烁状态。这个规则被广泛应用于很多动作过关类以及射击类游戏之中，起到了平衡游戏性的作用，在这个规则的保护下，玩家所控制的角色可以避免遭受连续的、毁灭性的打击，从而使得游戏的连续性和耐玩度得以延续。

利用这个规则，我们甚至可以进行一些投机取巧的操作，比如利用无敌状态快速绕过一些难缠的敌人、复数的敌人，利用暂时的受创无敌以躲过接下来的更为凌厉的攻势，以达到节约通关时间的目的。

另外一些其他的游戏设定比如《洛克人》系列中的武器更换也具备无敌状态。

暂停

在一些游戏中，暂停并不是完美的。

- 在《洛克人 1》当中，暂停后虽然会延缓射击，但是其它的单元仍然在运行，合理控制可以让子弹在适当的时候打中适当的敌人。

- 在《洛克人 2》当中，暂停会让角色的动作恢复到初始状态，而游戏中的初始状态设定结合暂停更可以让洛克人做出许多有悖于地心引力规则的动作来。

- 在大多数游戏中，暂停的同时会伴随着一段特殊的音效，很多游戏公司甚至把这段音效作为了这一系列游戏的标志性特征之一，而游戏中的音乐是否曾经被暂停音效所打断，也可以作为游戏录像是否真实可靠的权衡因素之一。

运气（随机）

电视游戏机实际上就是和电脑一样的运行原理，所有的电脑却又遵循最原始的计算器规则，只要告诉了它们怎么去做，它们就会按部就班，无论叫它们重复做多少次，只要程序没有出错。正是由于这个原因，理论上讲，游戏里面出现的东西是没有随机的。

但是游戏却是伪随机的（PSEUDO RANDOM）。因为在游戏中，使随机产生的因素不是别的，正是玩游戏的我们，游戏如何进行，完全取决于我们如何去玩，确切的说就是如何在游戏中输入指令让游戏进行下去。

知道了这一点之后，你就能够驾驭游戏中的随机，而需要做的仅仅是对游戏输入不同的指令而已。也就是说，只要你希望，运气永远都会站在你这边。

下面我们可以看看影响随机产生的具体例子：

随机因素
按键的时机
按键的频率
分支的选择
……

随机结果
在游戏中是否会得到特殊的奖励道具
能否发出需要固定按键次数才能实现的绝招
是否能够进入游戏的隐藏关
……

而在一些有着升级设定的游戏中，随机的规则的掌握将变得更为重要，因为这将直接决定角色成长的曲线和今后的强弱。

过载处理

老式家用游戏主机系统的处理速度是有限的，它们在每一帧中能够应付的操作并不多。如果在短时间内屏幕上同时出现了很多单元同时需要处理器来负荷，游戏速度就会变慢，甚至被完全拖垮也说不定。

利用这一现象，在我们挑战快速通关录像的时候将会有一定作用，当我们熟知了多少敌人同时出现会导致游戏速度变慢，那么我们可以选择在它们增大到那个极限的时候尽快消灭，或者是利用之后的拖慢现象更为精确的一起消灭，这就是前面所说的驾驭自己的运气。

除了屏幕上个体的增多会增加处理器的负荷之外，还有一些会令游戏变慢的现象，比如一些游戏中于地上拾道具，游戏也会暂时卡一下，这是因为那时候游戏会将道具的信息写入状态或者积分区，需要进行一定量的运算。

未经测试代码

试试在游戏中做一些令人感到意外的操作，比如同时按下方向键的上和下、左和右，你会有意想不到的发现。不过一些模拟器比如 VirtuaNES、Snes9x、FCEU 等，是不承认这些不规则操作的。

BUG 的频繁使用

家用游戏机的处理速度比起电脑来肯定要慢不少，所以游戏中所进行的处理一般都要懒惰得多，而不是非常精确。而这些特点又正好被玩家经常利用，于是形成了各种各样有趣的 BUG，不少 BUG 都有利于提高录像制作的观赏性。

- 在《马里奥兄弟 2》里面，当跳起来踩中敌人的时候，游戏会默认角色是站在敌人上面的状态的。利用这个 BUG，我们可以在踩中一些高空中的敌人之后再次向上跳，实现更高的跳跃。
- 在《未来战士》里面，无论站着和蹲着，游戏都会以站着这个状态来记录信息。所以在一些悬崖边角的地方，我们可以在走出悬崖的瞬间按下方向键下，这时候游戏仍然认为角色站着，而实际上我们却是站在半空中。
- 在《所罗门之匙》里面，每一个小关开始的时候，游戏都会默认角色是站着的状态。所以会出现有时某一关开始角色站在半空中，这时候你还可以做各种动作，比如跳跃或攻击。
- 在《波斯王子》里面，我们可以反复到以前玩过的关卡，去收集没有得到的道具等等，而实际上将这一特点发挥到极致的，是一些战棋类 SLG。

文/黄金右手
责编/Cotolo



不败经典 CAPCOM世纪

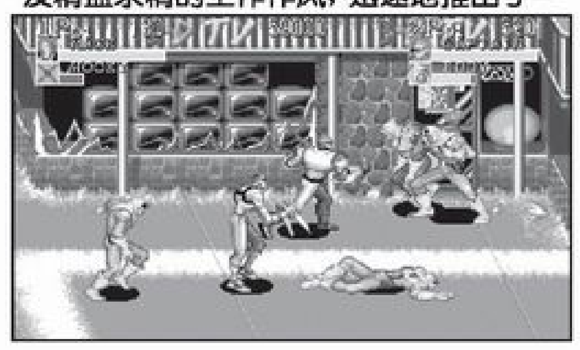
前奏



说到CAPCOM，玩游戏的朋友肯定非常熟悉了。而大多数人首先想到的，可能会是《街头霸王》、《三国志》、《名将》、《圆桌骑士》以及《生化危机》、《鬼武者》这几部大名远扬的作品。确实，在现在的游戏制作公司当中，CAPCOM始终能够保留着自己所独有的系列风格，并且拥有一批优秀的制作团体和知名品牌，在业界评价一直很高。

CAPCOM ARCADE GAME

然而CAPCOM的发家之路，却要追溯到上个世纪80年代末90年代初，正是在那个街机游戏环境尚未完备的时代，CAPCOM凭借其独特的游戏制作理念以及精益求精的工作作风，迅速地推出了一



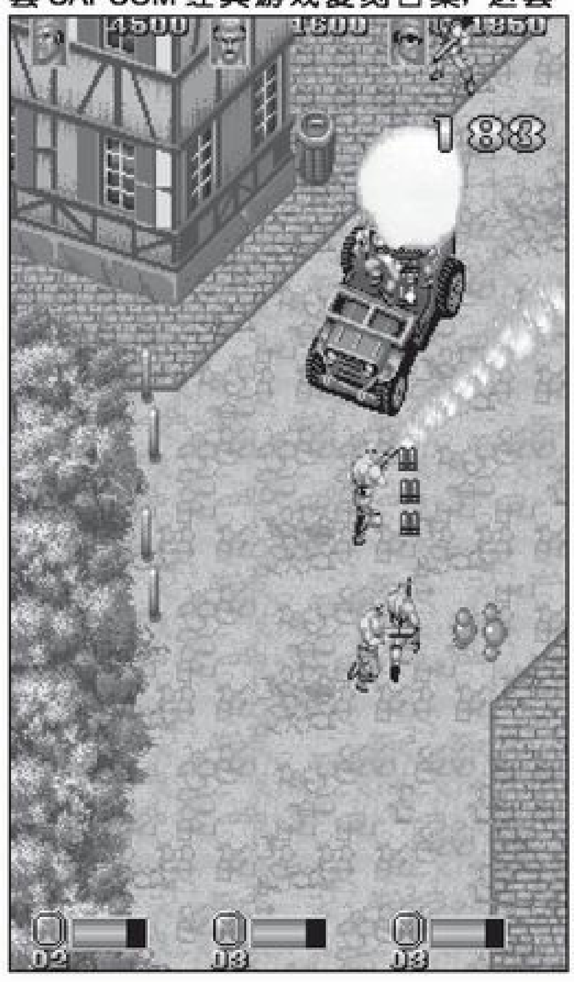


批堪称经典的重量级街机游戏，从而奠定了其在动作、格斗等类型游戏发展上的元老地位。而在那个时代推出的那些游戏，直到现在仍被不少人所津津乐道。这些游戏中所体现出来和制定下来的各种系统和规范，至今仍在不少新的游戏中能够看到或者被借鉴发扬。

像笔者这样出生在上个世纪70年代末80年代初的这批玩家，免不了曾经感受过国内电子游戏开始出现和普及的那段朦胧期，也绝对忘不了CAPCOM的那些经典游戏的出色声光效果给我们所带来的震撼。而现在的我们，是否还能记得曾经为了发出一个升龙拳苦练几天几夜的情景，是否还记得《魔界村》里面那个傻乎乎的、只知道不知疲倦投掷长矛的武士亚瑟，是否记得那个每次起飞都要在一阵嘟嘟声当中做出一个在当时已经让人觉得很酷的盘旋俯冲动作的飞机游戏——《1942》。

CAPCOM自然非常清楚这些经典游戏的商业价值，所以经常将这些游戏拿出来复刻，必要时稍作加工，便在不同的家用游戏主机上推出，往往还能收到不错的销售成果。这次要给大家介绍的，就是CAPCOM于PS时代推出的一套CAPCOM经典游戏复刻合集，这套





游戏名叫《CAPCOM世纪》(CAPCOM GENERATION)。游戏一共采用了5张CD-ROM作为载体，它将CAPCOM公司于其专用业务用街机基板CPS1上推出的一些游戏进行了分类（分为五类），每个类别分别挑选了几个经典的游戏，移植到PS家用游戏主机上。并且为了配合PS主机所采用的CD-ROM媒介的大容量特点，还特地在光盘中增加了大量游戏相关的素材，如游戏的插画、故事简介、开发背景、隐藏要素等等，对于喜欢收集的玩家有着很高的价值。这套游戏的日版先是在1998年于PS和SS主机上同步推出，之后由于受欢迎程度持续增高，又相继推出了其它语种的版本（美版和欧版），还于2001年由CAPKORE再度推出了一套该游戏的廉价版（即二次贩售版，PS和PS2的游戏有发售廉价版的习惯，一般发售价格比第一次低不少，游戏封面上面标明有THE BEST的字样）。

下面就以该游戏的日版为例，来给大家介绍一下这些老游戏合集的相关吧。

DISC 1



游戏名称	CAPCOM GENERATION 1
中文名称	卡普空世纪第1集--击坠王的时代
发售日期	1998年8月27日
游戏类型	射击类合集
包含游戏	1942、1943、1943改



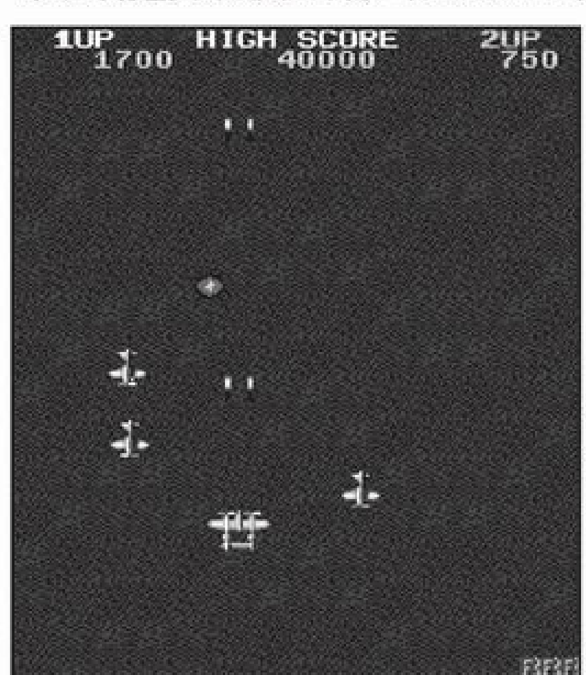


那个令敌人闻风丧胆的王牌机师，那架穿梭于枪林弹雨中的1942，那个被称为击坠王的时代……不知道大家对CAPCOM早期的纵版射击游戏“《194X》系列”还有没有印象。这张CD收录的正是那个时代的三部不朽经典：《1942》、《1943》和《1943改》。由于当时《太空侵略者》所带来的前所未有的射击游戏狂潮未尽散去，众多游戏厂商开始瞄准射击游戏这一初生而又火爆的游戏类型，而被真正流传下来誉为经典的同类游戏却并不多。“《194X》系列”独有的关卡设定、保险设定、BOSS设定等等全新系统所带来的革新，对射击类游戏的发展有着深远的影响

▶ 1942



“《194X》系列”的第一部作品，CAPCOM王牌游戏企划冈本吉起担当策划，于1984年在业务用街机上发售的射击游戏处女作。当时的日本游戏业，正处于雅达利风波的劫后余生时期，由《太空侵略者》的巨大影响力所带来的射击类游戏层出不穷，不过《1942》却

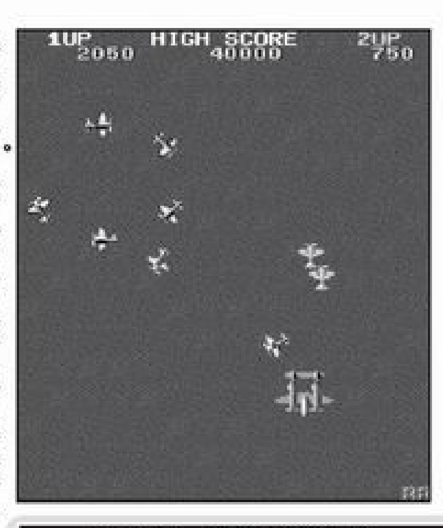


性能参数	
主CPU	Z80（@ 4 Mhz）
声音CPU	Z80（@ 3 Mhz）
声音芯片	两块 AY8910（@ 1.5 Mhz）
显示类型	纵向
分辨率	224 x 256
显示比率	4:3
刷新率	60.00 Hz
发色数	256
游戏人数	2
方向键	8个方向
操作键	2

凭借自身独特的系统和游戏本身良好的操作性和平衡性，赢得了同行的一致认可，冈本吉起也凭借此游戏逐渐在日本游戏界崭露头角。

游戏的时代背景设定在近未来的世界，但是世界观却设定在第二次世界大战时期，如此

强烈的反差不由得让人们感觉到制作者构思的天马行空。《1942》首创的“盘旋回避”系统在今后逐渐演变为飞行射击游戏类的“放保险”，游戏中出现的巨大BOSS形象和压倒性的攻势在当时也给人留下了很深的印象。另外，这也是第一个能够通关的飞行射击游戏，通关后，会看到屏幕上显示制作人员打出的“我们输了！”的提示，并得到10,000,000分的奖励。



曾经移植机种

家用游戏机	
1985年	FC
1998年	PS
1998年	SS
2000年	GBC
个人电脑	
1986年	ZX Spectrum
1986年	C64
1986年	MSX2
1986年	CPC
1987年	MSX

BUG1. 挑战关命中率

游戏中的挑战关会有大量飞机飞入供玩家作射击训练，根据射击的命中率高低会得到不同的奖励。

90% - 94%	= 10,000分
95% - 99%	= 20,000分
100%	= 10,000分

奇怪的是，当命中率达到100%的时候居然没有95%的时候得分多，难道设计者推崇的是让一些敌机跑掉而不是全数击中？

BUG2. 鱼和熊掌不可兼得

如果你在干掉“轰炸机BOSS”并达到一定分数的时候，可以获得一个奖命。理论上这时候应该可以得到一架小飞机，但由于之前的奖命，你需要在拿到一个红黑相间的POW标志之后才能够得到小飞机，不过在这之后，类似的奖励将不再出现。

▶ 1943

CAPCOM开发的“《194X》系列”的第二作《1943》，于1987年6月登陆业务用街机。当时许多公司都推出了自己的射击游戏代表作，并拥有了一定的拥护群。该系列也凭借《1943》的迅速走红稳固了自己的地位。针对当时射击游戏难度偏高的现状，《1943》在系统的设定上首次采用了能量槽的设定，让玩家不再由于过度密集的子弹而时刻绷紧自己的神经。同时，《1943》启用了双人游戏的设定、可以使用的武器增加为4种，保险的种类也进化成三种，在获得武器之后采用了武器使用时间的设定，以及游戏中经常出现的各种刻意制作的奖分道具。这些变化都让原本枯燥的射击游戏变得更富战略性和趣味性。



《1943》这个游戏的全名，实际上是《1943-中途岛海战》，讲述的是据游戏发售当时40年前，

发生在第二次世界大战中的一次经典战役。当时有一些军事学家在评论这段历史的时候曾经断言，这是一场有可能改变整个第二次世界大战战局的战役。不过游戏毕竟是虚构的，其情节也自然和历史有很大出入，游戏中你控制的是一架 P-38 战斗机，最终击毁一架名为“ 大和号 ”的战舰。



BUG1. 组合键选择武器

在游戏中每一关开始，按下 1P 和 2P 的某些组合键，可以换武器，这个刻意存在的 BUG 也被延续到今后的系列中去。

BUG2. 全弹药填充

在游戏中每关的 BOSS 击毁后，第三次返航到甲板之前，保持一直按住射击键。那么在接下来的关卡开始的时候你将拥有弹药全满高达 65 秒使用时间的补充。

BUG3. 不精确的命中率

游戏中关于命中率的计算，实际上是针对舰队而言的，对飞机无效。所以根据这个原理，要获得尽可能高的命中率，就必须把火力集中在对付舰队上面而忽略部分敌机。

性能参数	
主CPU	Z80（@ 6 Mhz）
声音CPU	Z80（@ 3 Mhz）
声音芯片	两块 YM2203（@ 1.5 Mhz）
显示类型	纵向
分辨率	224 x 256
显示比率	4:3
刷新率	60.00 Hz
发色数	256
游戏人数	2
方向键	8个方向
操作键	2

曾经移植机种

家用游戏机	
1988年	FC
1998年	PS
1998年	SS
个人电脑	
1988年	CPC
1988年	Atari ST
1988年	C64（1988）
1988年	ZX Spectrum
1989年	Amiga
其它机种	
1989年	LCD Handheld（Acclaim代理）

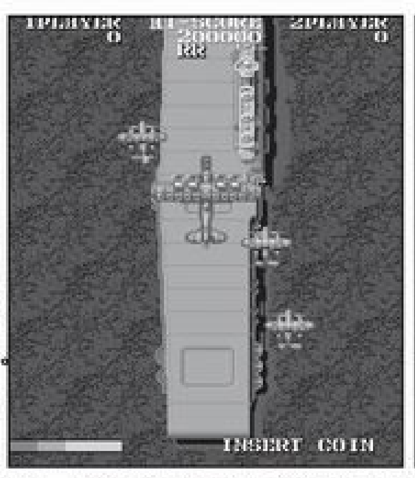
▶ 1943改

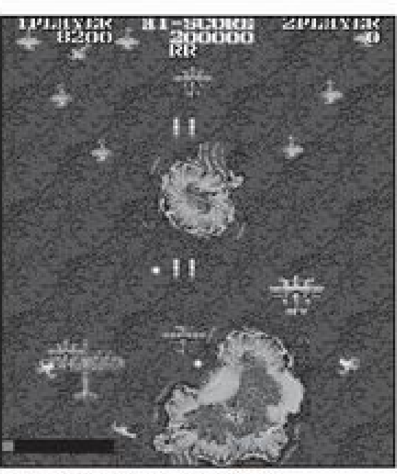


在前作《1943》发售一年之后，CAPCOM 趁热打铁，于 1988 年6 月，推出了这款《1943》的进化版本《1943 改》。游戏根据大量玩家反馈的意见，游戏在各方面都进行了很大的调整。为了迎合老玩家的胃口进而稳固游戏的玩家群，游戏的难度大幅度提升，武器更换对于前作来说是为了提升命中率获得高分，而本作却直接关系到能否过关，游戏的关卡更是达到了空前的 19 关之多。游戏的制作班底已经由于前两作的磨合而渐渐成熟，图像、声音等方面均有更高的表现。与前作大部分都是白天的海战相比，在夕阳灼烧着天边的场景下的空战、夜

曾经移植机种

家用游戏机	
1991年	PCE
1998年	PS
1998年	SS





间急速飞行的 BOSS 战，演绎出一幅幅精美的游戏画卷。许多系列标志性的敌机（比如著名的大型运输机“亚也虎”）的频繁登场，也为喜欢这一系列的玩家们营造出了生动而深刻的游戏世界观。

由于游戏属于改进版，所以其开发成本不高，推出市场需要达到的销售目标也与前两作不同，所以仅仅在日本方面发售了一个版本，其它机种的移植工作也不如前两代覆盖面广。不过该游戏在素质上的提升是有目共睹的，飞机在射击的时候泛出的阵阵反光、敌机在穿越云层时的渐入渐出效果，这些都是之前系列游戏中所看不到的。而游戏的音乐更是被收录到 PONY CANYON 公司 1989 年 11 月发售的一张游戏单曲限定收藏 CD 中。

BUG. 山脉形状的激光枪

游戏中我们可以看到一个像山脉一样的图标，如果你得到它，会奖励你一把激光枪，这也是其他的几部作品中没有出现的特殊奖励。

194X 系列游戏发售年表	
1.1984年	1942
2.1987年	1943 - 中途岛海战
3.1988年	1943改 - 中途岛海战
4.1990年	1941 - 反击战
5.1995年	19XX - 背弃宿命的战争
6.2000年	1944 - 盘旋王

性能参数	
主CPU	Z80（@ 6 Mhz）
声音CPU	Z80（@ 3 Mhz）
声音芯片	两块 YM2203（@ 1.5 Mhz）
显示类型	纵向
分辨率	224 x 256
显示比率	4:3
刷新率	60.00 Hz
发色数	256
游戏人数	2
方向键	8个方向
操作键	2

DISC 2



游戏名称	CAPCOM GENERATION 2
中文名称	卡普空世纪第2集一魔界的骑士
发售日期	1998年9月23日
游戏类型	动作类合集
包含游戏	魔界村、大魔界村、超魔界村





勇敢的骑士亚瑟，三次惊心动魄的魔界大冒险，正是这款合集游戏想要表达给我们的意思，重新制作的片头中屹立于雷电中的亚瑟，正是游戏想要体现的精神所在。《卡普空世纪第二集》收录的是招牌游戏《魔界村》的三个版本，这对于喜爱早期动作过关类游戏的朋友来说应该不会陌生。而对于《魔界村》这个游戏的一些历史和系统发展曲线，可能并不是每个人都了解得很透彻。

魔界村



开创了系列历史的《魔界村》，是由CAPCOM早期制作骨干藤原得郎开发的一款另类作品。游戏发售于1985年9月，是当时不可多得的动作过关类游戏精品，也是CAPCOM今后为数不多的招牌游戏之一。藤原得郎手下的开发小组开发的游戏有着动作游戏天尊的美誉，但是其笔下的游戏世界观都比较超现实化，而且游戏的难度普遍非常之高。关于这一点，从之后进驻CAPCOM并师从藤原得郎门下的稻船敬二身上我们能够看到两者的一些相似之处。不过，这并不影响《魔界村》成为一款创世经典之作。

BUG1. 变青蛙

当亚瑟的盔甲被打掉之后，对着墓碑连投15支长矛，会有一个天使出现，如果这时候被天使的闪电击中，亚瑟会变成一只青蛙。

BUG2. 时间花版

算好时间在还剩下0:01的时候正好变成青蛙，当时间变成0之后，游戏并不会结束，而是亚瑟的人物色块会变混乱，游戏仍然能够进行，而时间已经变得看不懂了。





性能参数	
主CPU	Z80（@ 6 Mhz）
声音CPU	Z80（@ 3 Mhz）
声音芯片	两块 YM2203（@ 1.5 Mhz）
显示类型	横向
分辨率	224 x 256
显示比率	4:3
刷新率	60.00 Hz
发色数	256
游戏人数	2
方向键	8个方向
操作键	2

曾经移植机种

家用游戏机	
1986年	FC
1998年	PS
1998年	SS
1999年	GBC
个人电脑	
1986年	C64
1986年	ZX Spectrum
1986年	CPC
1987年	PC（MS-DOS）
1988年	Amiga
1990年	Atari ST

游戏的系统其实并不复杂，忠诚的骑士亚瑟为了拯救被精灵王绑架的公主而只身出征。随身带着的只有一副微薄的铠甲和无数支可以投掷的长矛。游戏首创的铠甲系统很好的延续了游戏的流畅性，但是游戏的难度始终非常之高，铠甲被打掉之后的紧张感、击退敌人之后获得新的投掷武器、在隐藏地点获得铠甲的惊喜，让玩家始终能全神贯注投入于游戏中。另外，游戏中人物的独特造型也给人们留下了深刻的印象，这个忠厚老实却武艺超群的亚瑟先后作为 CAPCOM 的招牌人物成为了今后的著名格斗游戏《美国漫画英雄对卡普空》的一个辅助攻击角色，游戏第一关出现的那只飞行怪兽也先后登陆 SFC 游戏《魔界村 - 怪兽之旅》和 NEOGEO 格斗游戏《SNK 对卡普空》(作为隐藏 BOSS)。

▶ 大魔界村



曾经移植机种

家用游戏机	
1989年	MD
1989年	SMS
1998年	PS
1998年	SS
个人电脑	
1989年	C64
1989年	ZX Spectrum
1989年	CPC
1989年	Atari ST
1989年	Amiga
1989年	X68000

《魔界村》推出 3 年之后，CAPCOM 凭借自身良好的运作实现了良性循环，众多的名作移植到当时如日中天的任天堂 FC 家用游戏机上，获得了大量盈利。具有非凡历史意义的第一块业务用街机基板，CAPCOM 斥资 10 亿日元自行研制的 CAPCOM PLAY SYSTEM（也就是我们常说的 CPS1）终于面市，《魔界村》的续作《大魔界村》成为了 CPS1 基板上的第二部作品（第一部是《被遗忘的世界》，国内习惯称为《空中魂斗罗》）。凭借新型基板 CPS1 强大的机能，《大魔界村》的画面较前作有了显著的提高，虽然游戏的操作性仍然沿用了《魔界村》古典的感觉，但人物的动作、怪物的种类等各方面都有了新的效果，亚瑟的跑动、跳跃、投掷，一举一动，都让我们感到了游戏的进化。

经过前作的结局之后，国家恢复了平静，





性能参数	
主CPU	68000（@ 10 Mhz）
声音CPU	Z80（@ 4 Mhz）
声音芯片	YM2151（@ 3.57958 Mhz） OKI6295（@ 7.576 Khz）
显示类型	横向
分辨率	384 x 224
显示比率	4:3
刷新率	60.00 Hz
发色数	4096
游戏人数	2
方向键	8个方向
操作键	2

亚瑟也告别了公主开始了他的隐居生活。不过一天大量的恶魔突然涌向王城，城镇下的所有居民包括公主都无法幸免于难。正义的亚瑟又一次向魔界展开了冒险，这次他的敌人是恶魔世界的魔王。游戏中新加入的向上向下投掷动作，以及全新的魔法黄金盔甲，在丰富了游戏性的同时，也使游戏的难度陡然增加。不过游戏中的隐藏要素和怪物种类变得更多，使老玩家大呼过瘾。凭借 CPS1 出色的声光效果，“《魔界村》系列”的游戏风格被渐渐确立，该系列在动作过关类游戏中的地位也逐渐被巩固。

▶ 超魔界村



性能参数	
主CPU	Motorola 16-bit 65836
处理速度	2.68 - 3.5h MHz
声音芯片	Sony SP700
声道	8
显示类型	横向
最高发色	32,768
同屏发色	256
分辨率	512 x 448 pixels
卡带容量	8M
游戏人数	2
方向键	8个方向
操作键	2

又是 3 年之后，CAPCOM 于 1991 年 10 月推出了系列的第三作《超魔界村》。不过这次选择直接在任天堂的家用游戏主机 SFC 上推出，这也可以看出 CAPCOM 当时在软件销售策略上的侧重点转移。老实说，《超魔界村》在系统上并没有多大的提升，本身已经非常老套的剧情也不能再挖掘出什么新意。但凭着名作的品牌效应和 SFC 主机影响力起的巨大作用，本作也获得了不俗的销量。

从《超魔界村》的表现可以看出，CAPCOM 在动作过关游戏上的创新已经不拘泥于自身的发展，而是采用了借鉴其它游戏特点的方式。地图的显示无疑是亮点之一，空中二段跳跃的加入也为原本硬朗、难度偏高的 CAPCOM 式动作游戏加入了更多的战略要素。本作评价褒贬不一，大部分玩家甚至是到了GBA 时代才玩到该游戏的复刻版本。

曾经移植机种

家用游戏机	
1998年	PS
1998年	SS
2002年	GBA

魔界村系列游戏发售年表	
1.1985年	魔界村
2.1988年	大魔界村
3.1991年	超魔界村

亚瑟的魔界传说三部曲，似乎已经宣告完结。接下来CAPCOM需要为这个游戏选择一个全新的舞台背景，让亚瑟堂而皇之登陆未来的次世代主机平台。

DISC 3



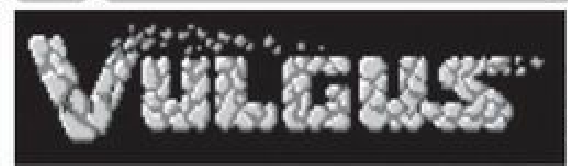
游戏名称	CAPCOM GENERATION 3
中文名称	卡普空世纪第3集--历史从这里开始
发售日期	1998年11月12日
游戏类型	益智类合集
包含游戏	VULGUS、SONSON、HIGEMARU、EXED EXES

本张CD收录的几个游戏，可能很多人甚至没有听说过。这些游戏都是CAPCOM创业初期推出的，在CAPCOM创立后短短的2年间，先后推出了这4款无论在名气和游戏性上面都不能算是上乘的街机作品。它们虽然没有较高的知名度，但是见证了CAPCOM从无到有的历史，正如游戏标题所示——“历史从这里开始”。





▶ VULGUS



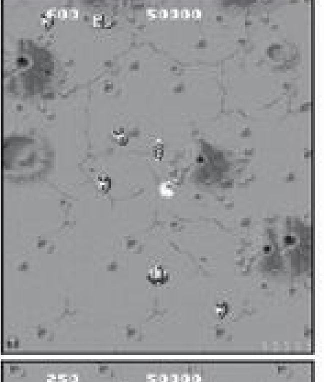
如果没有这张合集，国内很多玩家甚至没有机会知道这个游戏。这是CAPCOM创建以来，于1984年5月在业务用街机上发售的第一款游戏。也许很多朋友在玩到这个游戏的时候会联想到NAMCO的

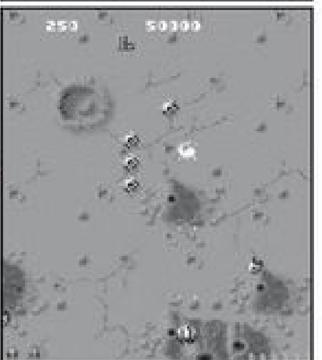
曾经移植机种

家用游戏机	
1998年	PS
1998年	SS

著名射击游戏《铁板阵》，较之而言，实际上这个游戏更简单。

性能参数	
主CPU	Z80（@ 6 Mhz）
声音CPU	Z80（@ 3 Mhz）
声音芯片	两块 YM2203（@ 1.5 Mhz）
显示类型	纵向
分辨率	224 x 256
显示比率	4:3
刷新率	60.00 Hz
发色数	256
游戏人数	2
方向键	8个方向
操作键	2





游戏本身没有什么背景和情节可言，玩家需要不停应付屏幕上的敌方太空船，周而复始。整个游戏只有一关，而且打通后又从头开始，玩家的飞船有两种武器，而且都是无限的，可以说在当时来说都是一款极其普通的射击游戏，就连游戏的名字都是非常的朴实。

▶ SONSON

性能参数	
主CPU	M6809（@ 2 Mhz）
声音CPU	M6809（@ 2 Mhz）
声音芯片	两块 AY8910（@ 1.5 Mhz）
显示类型	横向
分辨率	240 x 240
显示比率	4:3
刷新率	60.00 Hz
发色数	32
游戏人数	2
方向键	8个方向
操作键	1

SONSON系列游戏发售年表	
1.1984年	Son Son
2.1989年	Son Son II



该游戏取材自我国古典名著《西游记》，CAPCOM 于 1984 年 7 月推出，也是开发投资最小的一个业务用街机游戏。游戏中的角色都是直接沿用《西游记》中的主角孙悟空和猪八戒，不过游戏中的情节却完全不是那么一回事。游戏只有开枪一个操作键，不过可以实现的动作也不算太单调，可以算是中规中矩的一个作品。

大多数国内玩家接触到这个游戏是通过 1986 年移植到 FC 上的家用机版本。值得一提的是，游戏的作曲是当时非常有名的游戏界音乐天才河本圭代，其几乎包办了 CAPCOM 80 年代所有游戏的作曲，后来改投 TAITO。《SONSON》在 1989 年还发售了一款续作，机种平台选择了 NEC 的 PCE。





曾经移植机种

家用游戏机	
1986年	FC
1998年	PS
1998年	SS

HIGEMARU

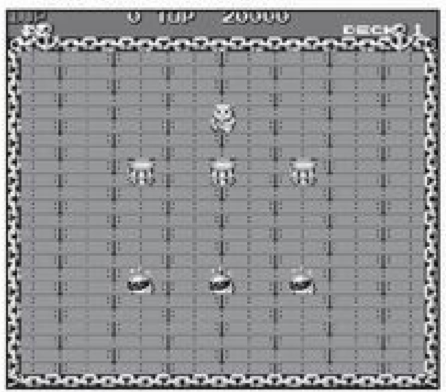


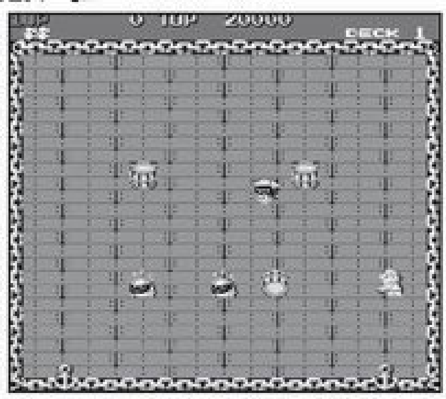
CAPCOM 于 1984 年 9 月推出的第一款益智类游戏，也是河本圭代为 CAPCOM 作曲的第一款业务用街机游戏。游戏的玩法很简单，玩家需要操纵一名水手 MOMOTARU，凭借甲板上的几个水桶和一些制作者精心设计的地形，与名为 HIGEMARU 的妖怪作战。

游戏在国内基本上没有什么知名度，实际上 CAPCOM 还在 1987 年于 FC 上推出了一款类似于外传的《HIGEMARU 魔界岛》。

性能参数	
主CPU	Z80（@ 4 Mhz）
声音CPU	—
声音芯片	两块 AY8910（@ 1.5 Mhz）
显示类型	横向
分辨率	256 x 224
显示比率	4:3
刷新率	60.00 Hz
发色数	32
游戏人数	2
方向键	4个方向
操作键	1

HIGEMARU系列游戏发售年表	
1.1984年	HIGEMARU - 海盗船
2.1987年	HIGEMARU魔界岛 - 七岛大冒险





曾经移植机种

家用游戏机	
1998年	PS
1998年	SS
个人电脑	
1987年	MSX2

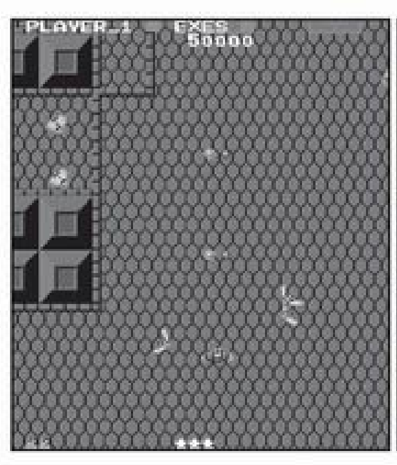
EXED EXES

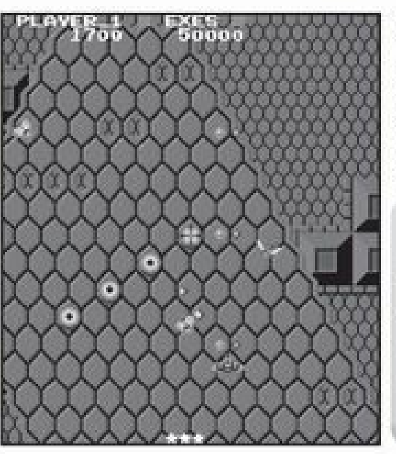
继《VULGUS》、《1942》之后，CAPCOM 于 1985 年 2 月发售的第三款业务用街机游戏，这个游戏有一个通俗的名称《野人蜂》。在当时众多射击游戏强调爆炸的显示效果、射击的密度等等客观因素的时候，游戏首度采用了双层卷轴的画面显示特效，在画面显示上给人很高的层次感。

性能参数	
主CPU	Z80（@ 4 Mhz）
声音CPU	Z80（@ 3 Mhz）
声音芯片	两块 AY8910（@ 1.5 Mhz） 两块 SN76496（@ 3 Mhz）
显示类型	纵向
分辨率	224 x 254
显示比率	4:3
刷新率	60.00 Hz
发色数	256
游戏人数	2
方向键	8个方向
操作键	2

除了画面效果上的提升，游戏中独创的消子弹保险、武器升级系统、以及根据按键时间长短会有不同的射程效果等设定，都是值得称







道的。而在铁板的世界里与漫天飞舞的昆虫飞机作战，以及游戏中出现的坚固的庞大敌方要塞，都给人留下很深的印象。

曾经移植机种

家用游戏机	
1985年	FC
1998年	PS
1998年	SS

DISC 4



游戏名称	CAPCOM GENERATION 4
中文名称	卡普空世纪第4集—孤高的英雄
发售日期	1998年11月12日
游戏类型	动作射击类合集
包含游戏	战场之狼、战场之狼2、荒野大镖客

在众多的游戏类型中，有着这样一种游戏：游戏中主角拿着一把枪一边开枪一边向前冲，沿途消灭各种敌人，只身闯龙潭，我们将这类游戏归结为射击过关类。我们熟悉的这类游戏不乏经典，KONAMI的《魂斗罗》、SNK的《合金弹头》、DATA EAST的《霹雳神兵》，都是这类游戏中的精品。CAPCOM在1985年推出的两款射击过关类街机游戏，向我们显露了其在制作同类游戏上同样身手不凡。





▶ 战场之狼

1985年，仍然在射击游戏领域苦苦摸索的CAPCOM，于5月份开发出了这么一款角色过关类的射击游戏。这标志着当时CAPCOM社内，藤原得郎就游戏开发所倡导的创新精

戦場の狼

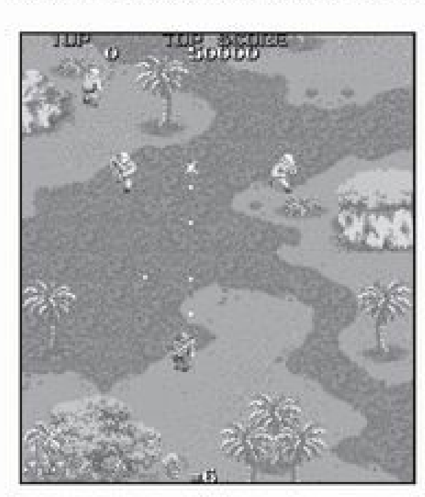
性能参数	
主CPU	Z80 (@ 4 Mhz)
声音CPU	Z80 (@ 3 Mhz)
声音芯片	两块 AY8910 (@ 1.5 Mhz)
显示类型	纵向
分辨率	224 x 256
显示比率	4:3
刷新率	60.00 Hz
发色数	256
游戏人数	2
方向键	8个方向
操作键	2

神开始逐渐萌芽。《战场之狼》首度于射击游戏中实现了自由卷轴，也就是说玩家不再被游戏场景强制推进向前，而且多达 8 个方向的移动射击操作，也让玩家能够体会到较为立体的空间感。游戏中为了体现场景的高低差别，加入了可以越过障碍物的手雷攻击设定，在来自四面八方的敌方火力中穿梭，是该游戏的最大魅力所在。

游戏的故事情节略显单调，主角在游戏中无非就是杀敌、炸碉堡、救战俘。由于是早期的游戏，没有复杂武器系统的补充和升级，游戏中只能拿到一些手雷。然而本作的出彩程度可以从众多的移植计划看出来，CAPCOM 还把游戏中的主角 SUPER JOE 先后安排到了接下来的两个本公司游戏中：赛车游戏《横冲直撞》和动作游戏《希特勒复活》。同期，BANDAI 还开发了一款与该游戏同名的桌面棋牌类游戏，不过除了名称以外其它方面没有任何关联。在海外，该游戏还出现了一个修改过的海盗版本，修改者将游戏的标题替换成了《太空入侵者》，还别出心裁的将游戏中的敌人全部换成了穿着太空服的宇宙人。

曾经移植机种

家用游戏机	
1986年	FC
1987年	Intellivision
1988年	Atari 2600
1989年	Atari 7800
1998年	PS
1998年	SS
个人电脑	
1985年	C64
1985年	CPC
1986年	ZX Spectrum
1987年	Apple II
1989年	Atari ST
1989年	Amiga





战场之狼 2

CPS1 的大获成功，让《战场之狼》的续作《战场之狼 2》得以出现在这款新型主板上，成为 CPS1 上面的第 9 款游戏。机能上的提升使我们很清楚地看出，这并不是一款简单的续作，游戏的各个方面都有了根本性的进化。可以 3 人同时游戏，游戏中可以夺取敌方的交通工具，我

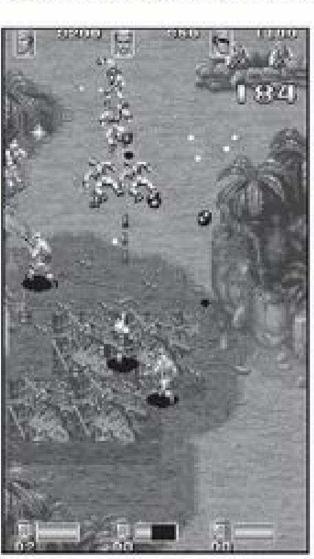


曾经移植机种

家用游戏机	
1991年	MD
1991年	SMS
1998年	PS
1998年	SS
个人电脑	
1991年	C64
1989年	ZX Spectrum
1991年	CPC
1991年	Atari ST
1991年	Amiga

性能参数	
主CPU	68000（@ 10 Mhz）
声音CPU	Z80（@ 4 Mhz）
声音芯片	YM2151（@ 3.57958 Mhz） OKI6295（@ 7.576 Khz）
显示类型	纵向
分辨率	384 x 224
显示比率	4:3
刷新率	60.00 Hz
发色数	4096
游戏人数	3
方向键	8个方向
操作键	2





战场之狼系列游戏发售年表
1.1985年　战场之狼
2.1990年　战场之狼2

方角色的武器也有了区别，三人同时游戏的时候互相弥补各自的缺点，能够体会到合力闯关的乐趣。游戏的画面也在新基板的帮助下有着不俗的表现，像突然崩塌的悬崖、山上士兵攻击的时候滑下的沙烟，从悬崖后方突然升起的直升机等等，这些情境带给了玩家极大的临场感。

随着 CPS1 游戏开发的逐渐成熟，CAPCOM 在游戏设计途中对游戏背景内涵也变得越发重视。《战场之狼 2》的故事发生在前美国总统被绑架之后（怎么电影里面出这类事的都是美国总统），政府秘密集结了三名曾经经过特殊训练，但却已经引退军营生活的特种兵，利用他们毫无背景的身世，作为潜入非洲地区营救前总统的筹码。在游戏发售前的大量宣传海报中，我们可以看到 CAPCOM 对这样一个单纯过关的游戏剧情如此的重视，甚至三名特种兵的名字、身世都有着非常详细的介绍。这也是今后 CAPCOM 能够给人留下无数经典佳作的前奏。



性能参数	
主CPU	Z80（@ 4 Mhz）
声音CPU	Z80（@ 3 Mhz）
声音芯片	两块 AY8910（@ 1.5 Mhz）
显示类型	纵向
分辨率	224 x 256
显示比率	4:3
刷新率	60.00 Hz
发色数	256
游戏人数	2
方向键	8个方向
操作键	3

《荒野大镖客》是《战场之狼》开发小组于 1985 年 11 月推出，是一款根据时下非常风行的西部牛仔风格制作的另类射击游戏。据说在当时，开发小组中有一部分人非常热衷于美国西部小说形式的广播剧。而这部游戏的产生，就来源于同名广播剧中的素材。这部广播剧从 1955 年 9 月 10 日开播，一直到 1975 年 3 月 31 日才结束，一共 633 章。而游戏中仅仅节选了最后的 9 个章节将其组合成一个系统的故事。而为这个游戏作角色设计的，正是 CAPCOM

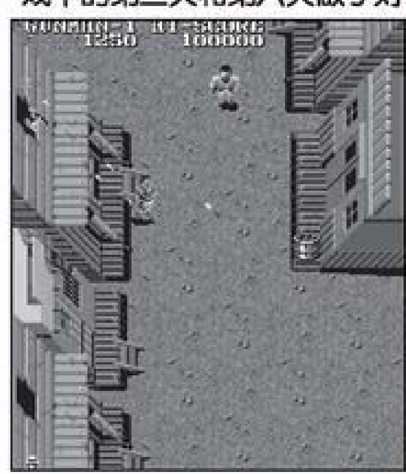
荒野大镖客系列游戏发售年表
1.1985年　荒野大镖客
2.1989年　亡命之徒2

日后声名显赫、被誉为会社重镇的游戏设计大师、《街头霸王》之父船水纪孝。

在游戏中，我们能够深深感受到美国西部的牛仔风情：每一关开始打出的悬赏布告、在酒店中随意拔枪乱射、在掩体中来回穿梭飞匕首 BOSS、骑马拿着来复枪对着窗口乱扫，这些景观为玩家构造出了魅力十足的游戏氛围。游戏移植到 FC 上之后，虽然由于 FC 手柄天生只有两个键的原因，无法满足原游戏的三键射击设定，因而将朝正前方射击改为了 AB 键同时按下，不过这看似别扭的设定，却并没有影响游戏本身高素质的表现，最终获得了一致好评。游戏于美国发售了两个版本，据说第二个版本由于美国方面的习惯问题，强制将原游戏中的第三关和第六关做了对调。

BUG. 飞刀王罗伊的不死之身

在游戏进行到第二关关底的时候，如果你在骑马的状态下干掉 BOSS ROY KNIFE，马上走过去接近他的尸体。这时候他会将你的马杀掉，并且奇迹般的复活。接下来无论你如何攻击他都不会死，只要你也不死，就可以不停的玩下去，直到世界终结……





曾经移植机种

家用游戏机	
1988 年	FC
1998 年	PS
1998 年	SS
个人电脑	
1987 年	C64
1987 年	CPC
1988 年	Spectrum

DISC 4



游戏名称	CAPCOM GENERATION 4
中文名称	卡普空世纪第 4 集—孤高的英雄
发售日期	1998 年 11 月 12 日
游戏类型	动作射击类合集
包含游戏	战场之狼、战场之狼 2、荒野大镖客

说到 CAPCOM 的《街头霸王 2》，只要是玩过游戏的人都应该听过其大名。《街头霸王 2》在上个世纪 90 年代给电子游戏界带来的那股旋风，对之后的格斗游戏发展有着深远的影响，也在众多玩家心目中树立了一个不灭的品牌形象。在那个时代，CAPCOM 就是凭借这个龙和拳的故事（游戏中的 RYU 代表龙、KEN 则代表拳，分别来自日语的同名发音），为格斗游戏创造了一套至今仍行之有效的格金科玉律，《街头霸王 2》也成为了这一类型游戏无可替代的元祖。





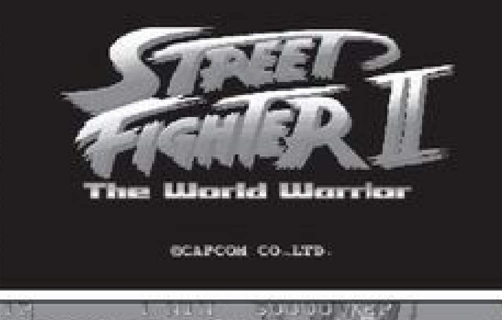
▶ 街头霸王 2



性能参数	
主CPU	68000（@ 12 Mhz）
声音CPU	Z80（@ 4 Mhz）
声音芯片	YM2151（@ 3.57958 Mhz） OKI6295（@ 7.576 Khz）
显示类型	横向
分辨率	384 x 224
显示比率	4:3
刷新率	60.00 Hz
发色数	4096
游戏人数	2
方向键	8个方向
操作键	6



这部由船水纪孝、西谷亮（后为ARIKA会社社长，为CAPCOM的ZN1基板开发了3D化的“《街头霸王EX》系列”）合作开发的惊世大作，实际上经历了不少波折。游戏原定命名为《街头霸王89》，但是在制作方面一直得不到一致的认可，所以一拖再拖，直到1991年才宣告完工。91年的游戏界正值任天堂的FC和SFC联合镇压时期，不少中小型街机游戏制作厂商在不景气的现状下纷纷将重点转移到亲任的移植计划中。然而CAPCOM的《街头霸王2》在当时起到了前所未有的轰动效应，一举将CAPCOM带出了低谷。其后来与任天堂合作的移植工作所产生的丰厚利润，也促成CAPCOM公司的股票直接上市。SFC版《街头霸王2》全球高达630万份的销量，更是将姗姗起步的MD主机打击得痛不欲生。《街头霸王2》不但改变了CAPCOM，还改变了整个业界。





曾经移植机种

家用游戏机	
1992年	SFC
1995年	GBC
1998年	PS
1998年	SS
个人电脑	
1992年	C64
1992年	CPC
1992年	Amiga
1992年	Atari ST
1993年	X68000
1993年	ZX Spectrum
1993年	PC（MS-DOS）
其它	
19??年	LCD handheld（EA代理）

《街头霸王 2》刚开始推出时反响平平，很多玩家仅仅是将游戏看作是《快打旋风》类型的过关游戏，但随着北美市场玩家反响的热烈，人们逐渐体会到格斗游戏中的战略性和平衡性所带来的乐趣所在，众多爱好者开始在街上、校园内模仿自己喜欢的角色发绝招的动作、呼喊着游戏的绝招发音。不过仔细留意一下游戏，我们就能发现，春丽的衣服颜色和选人画面是不同的，以及众多经典的 BUG 出现，都可以看出游戏在制作末期的匆忙。

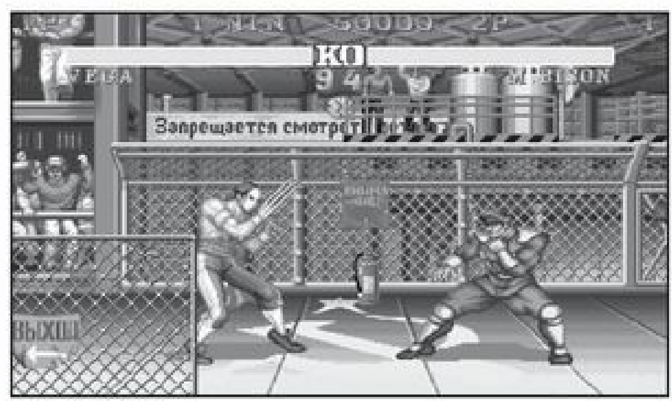
▶ 街头霸王 2'



性能参数	
主CPU	68000（@ 12 Mhz）
声音CPU	Z80（@ 4 Mhz）
声音芯片	YM2151（@ 3.57958 Mhz）
	OKI6295（@ 7.576 Khz）
显示类型	横向
分辨率	384 x 224
显示比率	4:3
刷新率	60.00 Hz
发色数	4096
游戏人数	2
方向键	8个方向
操作键	6



两年之后，《街头霸王 2》的空前影响渐渐退去，CAPCOM 适时地推出了这款《街头霸王 2'》（也被叫做《街头霸王 2-四大天王》或者《12 人街霸》）。游戏作为《街头霸王 2》的加强版，将原本无法选用的 4 位 BOSS 变为可以直接使用，部分人物的脸谱经过重新绘制，风格更为写实和硬派。为了强化对战要素，相同人物对战选择变为可能，连续技的结合和受创之后的状态进行了调整，使玩家再度沉迷于对战的狂热之中。





《街头霸王 2'》的推出，被许多人认为是简单改良的炒冷饭，但实际上游戏的变动十分之大，平衡性的调节上几乎做到了极致。打击感的恰到好处，效果音的绝佳配合，不同人物特点之间的巧妙相克等等，都是精心调配后的结果。在很长一段时间内，《街头霸王 2'》甚至被作为格斗游戏的天平来看待。至今，仍然有不少格斗游戏爱好者对这款游戏情有独钟。

曾经移植机种

家用游戏机	
1993年	SFC
1993年	MD
1993年	PCE
1997年	SMS
1998年	PS
1998年	SS

街头霸王 2'TURBO



准确地说，这个版本的推出并不是出于官方意愿。它的产生源自于 CAPCOM 美国分社的员工詹姆斯戈达德对上一个版本近乎疯狂的私自修改……一些在当时看来不该出现在游戏中的现象，比如空中发绝招等，首次出现在《街头霸王 2》这个以平衡为基础的游戏系列中。同时，游戏的运行速度也被强制加快了，不少的角色的绝招产生了变化，有些甚至加入了新的必杀技。这些更改，在我们看来都是欧美人希望沉闷的格斗游戏中经常会有一些新的东西的一次尝试。

性能参数	
主CPU	68000（@ 12 Mhz）
声音CPU	Z80（@ 4 Mhz）
声音芯片	YM2151（@ 3.57958 Mhz） OKI6295（@ 7.576 Khz）
显示类型	横向
分辨率	384 x 224
显示比率	4:3
刷新率	60.00 Hz
发色数	4096
游戏人数	2
方向键	8个方向
操作键	6

游戏人物的默认服装颜色被更改，这在向来比较传统的亚洲玩家看来似乎不大能够接受，较快的游戏速度也被认为破坏了游戏本来严谨的平衡性。很多新绝招的加入甚至没有经过官方授权，这从一些角色在发出新绝招的时候都还没有相应正规的台词就可以看出（春丽的波动拳？）。这些 HACK 版本的出现，进一步加快了《街头霸王 2》的各种怪异版本的诞生，但是 CAPCOM 却从中及时地吸取了应有的经验，为今后即将推出的《超级街头霸王 2》以及《街头霸王 2》系列的最终章《超级街头霸王 2X》做好了准备……





街头霸王 2 系列游戏发售年表	
2.1991 年	街头霸王 2 - 世界斗士（8 人版）
3.1992 年	街头霸王 2 - 冠军版（12 人版）
4.1992 年	街头霸王 2 - 顶级之战（12 人快速版）
5.1993 年	街头霸王 2 - 新的挑战者（16 人版）
6.1994 年	超级街头霸王 2X（17 人版）
7.2003 年	街头霸王 2 周年纪念版（17 人混合格斗版）

曾经移植机种

家用游戏机	
1993年	SFC
1993年	MD
个人电脑	
1993年	PC（MS-DOS）

补充说明：该合集都可以用 PS 模拟器 ePSXe 运行，建议选用 7501 版 BIOS 来运行，游戏中收藏项的一些隐藏要素，需要达到提示所需的条件才能打开。大部分游戏本身都是很老的作品，其真正意义在于精心收集的资料、图鉴和游戏企划书。该游戏合集同时有日美欧三种版本，其中以日版资料最为详实，欧版新增了部分开场动画，美版最为简陋。具体的使用方法光盘中会有说明，这里就不多费口舌了，祝大家玩得愉快。



快乐的回忆永不褪色

SQUARE的设计师们往往喜欢在其他作品中加入其招牌游戏"《最终幻想》系列"中的角色。而一些宠物角色甚至有了完全属于它们自己的游戏！《陆行鸟赛车》就是这么一款让玩家们感到欣喜的作品。每次提到《陆行鸟赛车》这个游戏，几年前的那些快乐记忆就马上浮现在我眼前。那时的紧张刺激竞赛场面、轻快悦耳的音乐以及在游戏过程中陷害对手时的那种快感至今让人回味无穷。可以说《陆行鸟赛车》陪伴我度过了差不多整个高中时代的假期时光。喜欢《陆行鸟赛车》可以不需要任何理由，当时只是绝对单纯地认为它好玩，可万万没想到会玩到欲罢不能的地步。有很多次和朋友都玩到忘记吃饭时间，直到老妈打电话来催促才感觉到肚子饿了（笑）。现如今几年过去了，一有闲暇时间我还是忍不住通过模拟器来体验陷害对手的快感，没错，这就是该游戏精髓。



永恒的陆行鸟传说



SQUARE的“《最终幻想》系列”有个招牌出场人物，那就是大名鼎鼎的、十分可爱的、跑得很快的——CHOCOBO陆行鸟！集万千宠爱于一身的陆行鸟是SQUARE创造的最成功的宠物类角色。除了NINTENDO那些有着恐怖人气的口袋妖怪们，恐怕整个业界也无人能比陆行鸟的人气高了吧。在最终幻想历代游戏中，表现最出彩的恐怕要数7、8、9三作了。7代的陆行鸟赛跑、8代的PDA大冒险、9代的陆行鸟掘宝，这些都很好地表现了游戏的额外价值。而以陆行鸟为主角的游戏中，《陆行鸟之不可思议迷宫》、《陆行鸟赛车》等也都取得了一定的成功。可以说陆行鸟的成功运做为SQUARE带来了巨大的商业利润（其他的不提，大家只要想象一下那漫天飞舞的路行鸟周边便可了解了）。现实中陆行鸟的诞生我们大致了解了，但是故事中陆行鸟的诞生，大家又知不知道呢，这可是一段贯穿“《最终幻想》系列”的历史哦，如果你有兴趣，那么不妨往下看。



曾经有人找到了一个老人所写的回忆录，回忆录里记载了这样一段话：“我们在去卡修恩城的路上发现了传说中的动物，我们乘着它周游世界……”这本回忆录是在神罗之屋的书柜角落里被发现的，于是发现者便开始了他的研究……



确实，很久以前，世界上有一种传说中的动物，它有着躲避邪气的特殊能力，人们称之为陆行鸟。而根据回忆录里的描述，这种鸟是不会飞的，但在当时，几乎没有其他人见过这种鸟，而写这本回忆录的老人早已死去，他的名字叫卡伊。很多年过去了，这种鸟早已不是传说之物，在世界各地的森林里，都可以见到它们的足迹，只要给它们一些野菜，就可以带着它们到处旅行，不过首领鸟是无法驱使的，因为它们实在太胖了，但是你的物品却可以在它们那里保管，后

来甚至可以用笛子把首领鸟召唤过来。但这种笛子据说只有月亮上有，可怎么才能去月亮上呢？没有人知道。关于这个笛子的传闻是一位叫“塞西尔”的国王说出的，所以也没有人敢公然反对。

传说过去曾经有一个叫 EXDEATH 的魔王降临这个世界，4 位年轻的勇士奋力击败了魔王，拯救了世界，其中一位勇士的陆行鸟名叫 CHOCOBO，于是 CHOCOBO 便成了陆行鸟中的英雄。但是，在那位勇士死去之后，CHOCOBO 就消失在莫古之森里面了。然而那位勇士生前还发现了陆行鸟的新品种，非常惊人，一直被认为不能飞行的动物，居然可以飞了！于是，黑色陆行鸟便成了珍惜品种。



一度纷乱的世界最后终于被一个叫迪利塔的青年重新统一了，到了那时，黑色陆行鸟已随处可见。通过人工杂交，还培育出了一个新品种——红色陆行鸟。但由于各国纷争，很少有人饲养和捉捕陆行鸟，于是野外陆行鸟的繁殖速度越来越快，同时也越来越具有攻击性。到了那个南北天骑士团分裂的年代，也是陆行鸟对人类威胁最大的时代……

物极必反，由于陆行鸟数量的迅速膨胀，发生了陆行鸟为了争食而自相残杀的现象，再加上人类的疯狂捕杀，陆行鸟的数量在几年间骤减。看到这样的事情发生，陆行鸟之王——肥胖陆行鸟，便把剩下的陆行鸟带到了一个小岛上。在这里它们惊讶的发现，传说中的 CHOCOBO 没有死，可是它因为留恋莫古的世界而不愿离开，所以独自留了下来。在陆行鸟王的眷顾下，CHOCOBO 在梦中得到了山、海、空的能力，可它最终还是不肯离弃一只叫莫尼的莫古和一个叫吉坦的人类，仍留在了这个世界，而没有去那个被称为“陆行鸟天堂”的地方……



后来魔大战爆发了，世界上的人们都陷入了恐慌，刚刚兴起的陆行鸟饲养业也颓废了起来，不过，如果你只是想乘坐陆行鸟的话，在很多村庄里，你都可以用非常低的租金租到一只。于是，各种颜色并具有特殊能力的陆行鸟，成了人们向往的生物……



以上的整理，就是那个发现回忆录的人写的，而他更是创造了奇迹，利用当时先进的科技，找到了培育各个品种陆行鸟的方法，居然自己还培育出了一只绿色陆行鸟。不过由于在当时，神罗公司对世界的破坏已经恶劣至极，再加上同僚的排挤和陷害，作为神罗公司的老资格研究员，他最终只能乘着那只绿色山行鸟离开了神罗，在雪原的一个角落隐居了起来。后来，陷害他的人都得到了应有的报应，像宝条之类的人渣受到了惩罚。然而，此时他也因为受到严重的污染，大脑变得有些痴呆和健忘，不过他仍然把他的研究成果传授给了两个年轻人——JOE 和 CLOUD。

与游乐场里那些涂上颜色的陆行鸟不同，JOE 的黑色陆行鸟和 CLOUD 的金色陆行鸟才是真正的稀有品种。而帮助他们培育出这些鸟的牧场，就坐落在 MIDGAR 大陆上，有时人们不知道给自己的鸟取什么名字好，于是牧场主会建议他们取名为 CHOCOBO，希望这能给他们带来好运。但是，在陨石降临的时候，这个牧场就被毁灭了，而那个老人后来也死了，他的一切资料也都于世间消失。于是乎，金色陆行鸟再度变成了无法实现的传说。不论艾斯塔的科技有多么先进，甚至能造出遨游太空的飞艇，他们也不能把神奇的陆行鸟带回这个世界，虽然你可以在世界各地的陆行鸟森林中玩陆行鸟游戏，但是，它们已经变成了毫无生气的生物，它们再也不能自由在海上、在山间、在天空中驰骋了……不过人们似乎并没有忘记 CHOCOBO，因为你发现了吗？那些圆形的森林，真的好像当年 CHOCOBO 和莫古玩耍的地方呢。

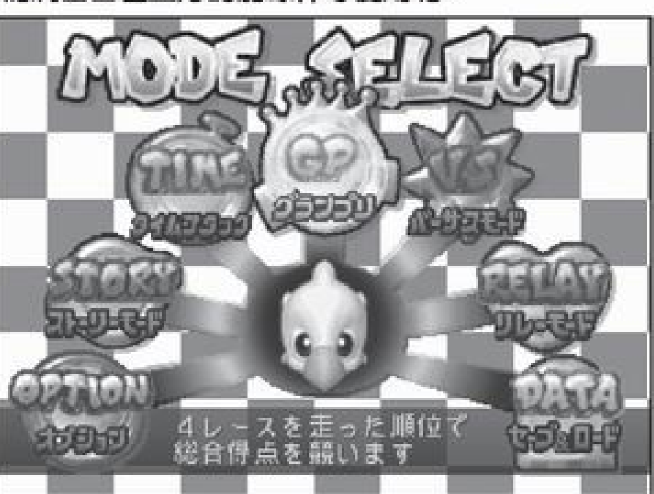


当陆行鸟的故事到一段落时，我们还得提一提飞天猪莫古。这个家伙在《最终幻想》几代出现的我已经记不清楚了，但它绝对是个不容小觑的角色。在 FF6 中可进行手控操作；FF9 中作为移动记录点和支线剧情“为莫古送信”的它们十分醒目；FFFX-2中干脆尤娜一上来就玩了一次莫古 COSPLAY；而在 FFTA 中就是世界 5 大种族之一！该作的莫布兰是马修队伍中唯一的剧情伙伴，绝对的王道高度！

妙趣横生的竞速



《陆行鸟赛车》可谓是 SQUARE 当年推出的一款经典赛车游戏，其受欢迎程度不亚于《马里奥赛车》和《古惑狼赛车》。SQUARE 使用 CHOCOBO 为题材的游戏已经推出过不少，而此作《陆行鸟赛车 通往幻界之路》则以“《最终幻想》系列”当中的各个角色赛跑的形式进行游戏，该游戏将让玩家操纵 8 个 Q 版角色，在至少 8 种以上的跑道上驾着滑轮系工具进行比赛。除了赛跑的玩法外，游戏中更加入了不少魔法道具以及特殊能力来提升游戏的精彩程度，当中的魔法道具是在比赛的场地中取得，通过挑选特殊的魔石使出各种魔力来阻挠对手，从而达到逆转赛况的效果。而特殊能力则是每人在比赛开始时可以选择的能力，虽然说特殊能力可以无限次数使用，但必须得储满画面左上方的能源棒才使用呢。



游戏的模式主要有四个，具体为大赛模式（GP）、对战模式（VS）、时间挑战模式（TIME）以及故事模式（STORY）。GP 是普通的对 CPU 战，在这里玩家需要选出四条赛道作比赛之用，最后由四场比赛得出总成绩来分胜负；VS 模式是上下分割画面的对战模式，当然玩法和 GP 的大致相同；而在 TIME 模式中，玩家可以记录自

己所创下的最快速度，这里没有魔法道具要素，是个纯技术模式；STORY 模式则是使用 CHOCOBO 进行游戏，游戏会因玩者的进级而难度亦会相应提升。

《陆行鸟赛车》推出的时候并没有引起很大的轰动和市场效应，毕竟赛车游戏的主流还是“《GT赛车》系列”以及“《极品飞车》系列”等模拟仿真类。我想，《陆行鸟赛车》之所以受欢迎是因为喜欢它的人大多都是“《最终幻想》系列”的忠实拥趸，毕竟“《最终幻想》系列”的玩家族群是非常之大的。不过，作为一款风格另类的赛车游戏，《陆行鸟赛车》确实很耐玩。非常规的漂移，非常规的竞争场面都是这款游戏吸引人的地方。在具备这些因素之后，就算没有陆行鸟（CHOCOBO）、莫古（MOG）、石头人（GOLEM）、胖路行鸟（CHUBBY CHOCOBO）、黑魔导士（BLACK MAGICIAN）、白魔导士（PRIEST）等这些角色的超强人气做铺垫，这款游戏仍受大众欢迎也是意料之中的事。这个游戏被标注上“E”（EVERYONE），其意为该游戏经过 ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD 认证，适合各个年龄段的玩家娱乐，也算是老少皆宜了。



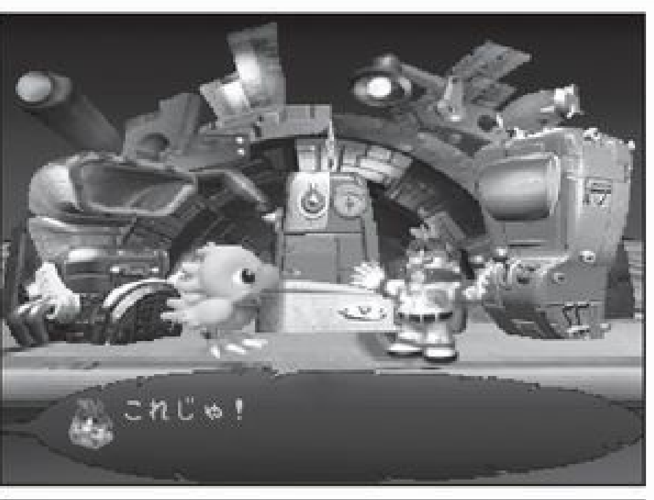


乐趣的根源在于陷害对手

象《GT 赛车》这样的正统赛车游戏一般都是遵循真实情况来设定赛车和赛道，游戏过程都跟实际比赛十分相象，一切都按照规则进行。而《陆行鸟赛车》则不同，它首先是一款轻松恶搞类赛车游戏，人物角色和赛车、赛道都带有 Q 版卡通风格。在游戏当中玩家可以获得各种魔石，每种魔石对应一种技能，使用这些特殊技能可以尽情地陷害对手，当然，同时也免不了遭到对手的报复。游戏就在这种对手间相互陷害、整人的过程中



进行，为的就是看谁能够阻止对手从而最先到达终点。印象当中最深的就是自己在比赛当中一路领先，满以为能够顺利赢得比赛，然而在临近终点的时候遭人用“死神”陷害，看着那骷髅在头上倒计时真是一点办法都没有。为了能在骷髅头爆炸之前到达终点只能咬紧牙关拼命跑，可人算还是不如天算，往往就在差那么一点点冲线的时候，于终点线前被炸上了天。最后只能看着对手一个个从后面赶上冲线，那真是一种无奈+绝望的感觉。



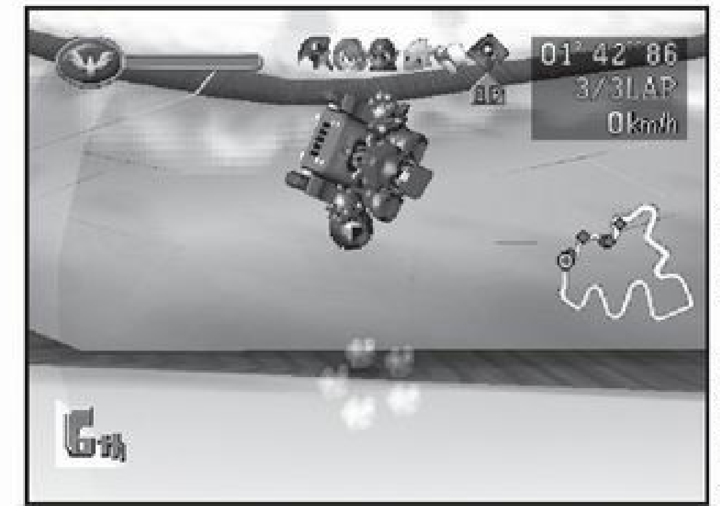


不同角色拥有不同能力，个人最喜欢用的角色还得算是魔兽（BEHEMOTH），由于石头人（GOLEM）被朋友选定了，较之其他的角色，只有魔兽才能与之一较高下。因为这个角色属于地面型选手，稳重、速度快，而且还是开那种双履带战车，霸气十足，这点我尤为欣赏，协调性也较好。我喜欢魔兽还有个原因就是它的漂移很舒服，一点都不拖泥带水，在漂移过程中还能较好保持速度。在游戏中，除了胖陆行鸟和石头人之外，其他选手都没有这点优势。正因为魔兽具备了这些自身优势，再加上属于它本身的冲撞能力（CHARGE），使得它能够在人多的赛道上加速并冲撞对手，短时间内可使对手转圈或上天，用力量和速度杀出一条血路。



比较有趣的是，在比赛开始时候，我往往都故意跟在大部队后面，当我蓄了两层冰属性魔法以后，用“冲撞”冲到大部队前面，然后找准地形将车后的水向后一洒，看着后面大部队的在“水滩”那里原地打转转，心里便爽歪歪了。偷袭成功后，既可以甩开对手一路领跑，又可以优先选择自己想要的魔石，真是一举两得，充分享受整人后的快乐（笑）。而在所有赛道中，我最喜欢整人的通常又是我被别人陷害的地方就是“空中庭园”了，在赛道当







中有个需要冲刺飞跃的地段，一旦飞跃不成就要落到低一层赛道，那里就是正常比赛最具决定性的地段（套用交通术语即为“事故多发点”）。通常我喜欢在那里等待机会，当看到对手快要到飞跃点时，抓准时机一个“冲撞”加速过去，当场把对手撞到下面一层。在这里陷害人时机的把握非常重要，如果判断错误就会给自己造成“偷鸡不成蚀把米”的后果，到时再想追上第一名就 MISSION IMPOSSIBLE 了。不过一旦偷袭成功，对对手的打击绝对是致命的。像这样陷害对手的机会和地点在各条赛道都有很多处，要想感受到陷害对手的乐趣就要靠玩家细细去研究和实践了。在陷害他人的同时还要想办法让自己立于不败之地，这样的比赛就才显得紧张刺激而又不失乐趣。

前人开路后人乘凉



在回顾了《陆行鸟赛车》之后，我们有必要将时光再稍稍回拨一些，看看在它诞生之前的“影子”——《马里奥赛车》。《马里奥赛车》(MARIO KART) 系列游戏最早发行于 1992 年，这是一款乐趣十足的小型赛车游戏，一上市就颇受玩家欢迎，其系列大作至今也一直是玩家心目中的焦点。《马里奥赛车》曾在 SFC 以及 N64 上红透半边天，当年疯卖了数百万套，销量惊人。而这款游戏更是 Q 版赛车游戏的鼻祖，后来 SEGA 推出的《索尼克赛车》，SONY 推出的《古惑狼赛车》以及 SQUARE 推出的这款《陆行鸟赛车》都对其有一定的借鉴，可见该游戏的创意是多么的优秀。飚车、收集道具，然后利用丰富多彩的道具攻击对手这些都是《马里奥赛车》这款游戏的独特构思。在道具方面，香蕉皮、绿龟壳、红龟壳、蘑菇、无敌金星、闪电等这些道具的作用都可以在《陆行鸟赛车》各种魔石的能力中见到。而《马里奥赛车》游戏中收录了由 NINTENDO 制作的多部游戏中的知名角色，如：马里奥、路易、大金刚、耀西等等，这些也都给《陆行鸟赛车》当中的角色的设定提供了很好的参考。

尾声

跨过新千年的虹桥，我们的陆行鸟和它的伙伴们将一如既往地快乐奔驰，奔驰在田野间、奔驰在星光下；奔驰在矿山的树林里，奔驰在神秘幻界的轨迹上；奔驰在千千万万的小小屏幕间，奔驰在玩家们心中最迷恋的分区……

心的宝箱

——陆行鸟赛车主题曲

忘れないでね	不要忘记哟
ぼくと游んだ日	那些与我一同出游的日子
长い道を	漫长的道路
どこまでも行ったのね	究竟会通往何方呢
走り疲れて	不管是跑累了
转んだ时は	还是跌倒了
君がいつでも	你无论什么时候
力つけてくれた	始终都充满着力量

一绪にいつまでも	永远在一起
走り续けて行った	不停地奔跑
お腹が空いて	跑到肚子饿了
归る事も忘れて	跑到连回家也忘了
みんなでいつまでも	大家永远
游んでいられると	都在一起游玩
信じてた あの日に	相信那样的日子
また 归りたい	大家都想再回去吧

忆えてるかな	还记得吗
君取ってあった日	那个属于你的日子
君は一人	你一个人
つまらねそうにしてた	就算疲乏困顿得快要睡着了
声を挂けると	仍打着招呼
うつぬきながら	挥着手
はずかしそうに	尽管有些难为情
笑颜を见せてくれた	仍绽放着灿烂笑容

一绪に走り出し	一起开始奔跑吧
心はずませてた	让心也一齐跳动
これから何か	从现在开始
始まること梦见て	无论梦见什么
みんなでいつまでも	大家永远
游んでいられると	都在一起游玩
思ってた あの日に	想着那样的日子
また 戻ろうよ	能够再度回来

微风 青空 友达	微风蓝天还有朋友们
みんなのけがほ	大家怀抱一起
そのままに	就那样
心の宝箱入れて	进入心的宝箱

文/恶魔猴
责编/Taka

在恶魔梦魇中起舞 女神转生系列回顾［上］

引言

说实话，本身不是很情愿写这篇文章。“《女神转生》系列”经过了这么多年经营，依然没有摆脱销量上的困境，眼下居然连公司经营都出现困难（当然这方面的原因很复杂，既有泡沫经济以后游戏界不景气的问题，倒霉的不是只有 ATLUS 一家，也跟游戏本身始终不够大众化有关。要细细说来就复杂了，这里略去）。这当头来写系列作品回顾，似乎总觉颇为不恰当……但是，不管将来会怎样，该系列曾创下的诸多杰出作品，是日式游戏里不可多得的一朵奇葩是不争的事实。

模拟器的出现使得玩家可以很方便地回顾以前的作品，即使将来这个系列不再有新作推出了，也依然值得作为一份伟大的遗产得到怀念。尽管眼下这个系列的汉化进程因为种种原因而搁浅，但再过一段时间一定会有新的汉化作品陆续推出。毕竟，吹得再天花乱坠的介绍文章，也不如将作品汉化以后交给玩家直接体会来得有效啊。

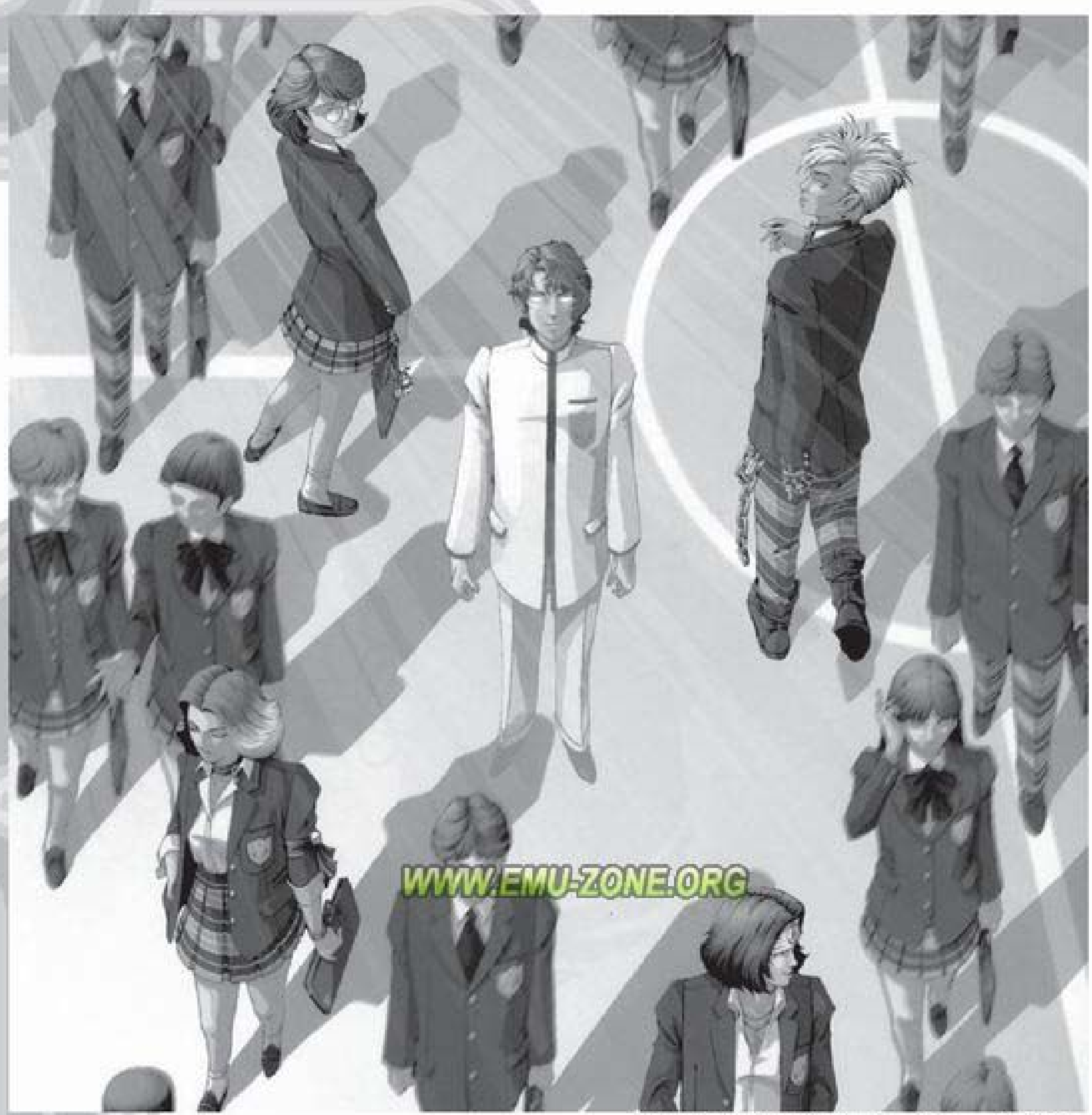
游戏起源

“女神转生”的雏形或者说前身诞生于日本著名小说家西谷史的一本小说（1986 年 3 月 31 日发售的小说系列的第一本），小说构筑了一个独特的世界观，处于故事中心的少女本身是日本古代女神的转生（所以确立了“女神转生”这个题名），作品中将神魔设定为存在于另一次元空间的生物，可以通过召唤仪式出现在现世，并且打破了神话体系之间的壁垒，大胆采用西洋神话 VS 日本神话的格局，以一种全新的观点来看待这些流传已久的神话系列，但又具备足够的说服力。



作品推出以后引起很大反响，第二年就被改编为动画片和游戏（主机 FC）发售。这个 FC 游戏就是成为现在“《女神转生》系列”的原点。

西谷史的小说自身在此后陆续推出续集，但和一般根据原著改编的游戏不同，作为游戏的《女神转生》在第二作选择了继承原有的世界观，但在剧情方面则走了完全原创的道路，也可以说自此开始西谷史小说和游戏已经没有关系。



说到“打破了神话体系之间的壁垒”，这里有必要单独提出来解释一下。因为这既是“《女神转生》系列”世界观最大的特色之一，也往往是造成误会的地方。前些日子跟朋友聊到这点，依然还有许多人不理解，为什么一个张飞打岳飞式的不同体系间的交叉能够被称为世界观。因为在一般情况看来，不同作品的交集必然会造成世界观上的冲突，比如把孙悟空和哈努曼放在一起，必然会产生孙悟空所代表的西游记世界观和哈努曼所在的印度神话世界观上的冲突。

关于这个问题的解释，首先，“张飞打岳飞”在事实上的确是不可行，但是在概念上却又是可行的，意思是我们可以在概念里谈论“张飞跟岳飞对上了会怎么样”。这并不奇怪。喜欢把古今中外的名将放在一起比个高下的军事迷大有人在。因此即使是事实上不可行的较量，也可以概念化以后在假想中进行。比如同时了解孙悟空和哈努曼的人，脑子里总会产生想要将两者比较一番的念头。

“《女神转生》系列”就是提供了这么一个假想的舞台，将各种本来存在于不同时代、不同体系的张飞、岳飞们汇集于一



堂进行混战。不过，游戏里仅仅是将这些角色汇集在一起，尽量没有涉及到出典原作。所以虽然同时出现了孙悟空和哈努曼，但并不是将《西游记》和《罗摩衍那》的世界观混同在一起。实际上，是“《女神转生》系列”自己原创了一个世界观，然而将来自不同作品不同世界观的神话角色们安置在这个共同的客场。这样就避免了原

游戏世界观

首先，现实里神魔与人的关系，终究是人创造了神魔，神魔通过人的思想得以存在，从而形成了神话传说。因此神魔是不存在的，这是前提。那么，要是假定神魔是存在的，并以这个为前提来思考的话，要怎样解释世界神话的多样性和并行的矛盾呢？

假定神魔是一种居住在人类思想里的生物，那么一个同时存在《西游记》和《罗摩衍那》读本的现实世界里，孙悟空和哈努曼就可以同时存在于人类的思想当中，并在恶魔召唤仪式这种假想的可能性下同时成为现实。实际上，这就是”《女神转生》系列”原创世界观的基本结构。

各类神话传说中的神魔，都是另一个

次元世界的居民（在女神外传的世界观里，干脆就是存在于人类思维中的生命），他们在历史上对于人类世界的多次干预就形成了我们现在见到的神话传说。并且，在人类掌握了连接两个世界的通道的方法以后，得以来到这个世界，从而形成了从神话体系的观点看“张飞打岳飞”的奇妙现象。

正如张飞和岳飞实际上都是同一个世界的人（都是中国武将），仅仅只是出现的历史时间（一个是三国一个是宋代）不同而已。那么，只要有方法调解这个时间差（比如通过 DNA 克隆什么的令张飞和岳飞的克隆人同时出现在现代），那么在现代这个舞台上演一场“张飞打岳飞”的好戏是完全可能的事。这个例子就是“《女神转生》系列”里令不同神话交汇的原理。

在“《女神转生》系列”的世界观里，不同民族不同体系的神话传说里的神魔都是来自同一个世界的生命体，只是由于接触人类的时间、地点的不同，再根据接触到的人类自身文化、民族的不同，从而被加工为了带有强烈地方民族特色的神话传说，但源头都是同一个。

熟悉 SF 作品的读者大概会立即意识到，这并不是什么新鲜的理论。SF 里有一派就主张世界各民族传说中的创世神都是来自宇宙的外星人，只是因为接触到的民族不同，所以被各民族在传说中加工为了符合自己文化的形象，比如黑人的神一定是黑人，白人的神一定是白人，这只是传说过程中的认为加工。“《女神转生》系列”里的原理和这个完全类似，只是把外星人换成了另外一个次元世界的生命。因为和我们的次元平行，所以可以通过通道随时出现在我们的世界上。

所以大家也可以这样理解，“《女神转生》系列”里的孙悟空，既是我们知道的《西游记》中的孙悟空，也不是《西游记》中的孙悟空。假设孙悟空是实际存在于另一个世界的生命，那么是孙悟空因为某种原因来到唐代留下了石猴陪伴三藏取经的传说，然后又回到了他原来的地方。吴承恩根据这些传说写成了《西游记》，其中必然存在口传的走样和艺术加工，使得《西游记》中的孙悟空和作为原型的孙悟空有了差别（这正如我们看到的新闻报道必然不是 100% 反映了事件原貌一样）。

神话只是记录神魔事迹的物语，但是必然会在传说过程中发生偏差。因此正如我们今日看到的《圣经》有别于古本一样，我们今日看到的神话也并非神魔 100% 的原貌……假如神魔真的存在的话。

只有带着这样宽容的心态，才能真正理解这样一个世界神话并存的世界观。

关于LV设定

本身给神魔划分 LV 是很无聊的事，没有丝毫学术上的价值。但游戏毕竟是游戏，需要一个能够运转的、理性的游戏系统。关于神魔的能力神话传说里都只是模糊的描述，例如看过《西游记》的人都知道二郎神要比孙悟空强一些，但是到底强多少并没有明确的数据。不同体系之间的比较就更困难了。佛教的神和道教的神哪个厉害？东方和西方的神哪个厉害？这些都是无法单纯依靠原作描述来对比的东西。

其实这和“《机器人大战》系列”的情况相仿。玩过这系列游戏也看过动画片原著的人都知道，游戏里出现的许多机器人在原著动画里有着近乎无敌的强大，那么硬要把这些原著中都打着“最强”旗号的家伙放在一起就必然产生强弱划分上的冲突，弄不好还会惹怒原作 FANS。

神话也一样，基本上每个体系的主神都是全能、万能的，无法根据原作描述硬生生地分出一个高下。否则还会激怒信徒惹出大麻烦……

在印度神话里，相信神祇的力量来源于人向神祭祀的香火。因此如果一个神得到大量的信徒崇拜，这个神就会变得强大，反之则衰弱无力。这解释了印度神话中神祇地位的变迁，也解释了神与人类的关系——为什么看起来无所不能的神终究需要人类的信仰？

“《女神转生》系列”中照搬了这个思想来作为跨体系的 LV 划分的标



准。简单地说就是历史越悠久、规模越庞大、影响范围越广阔的神话体系 LV 越高，然后，时至今日依然有信徒崇拜的神话体系 LV 要高于香火已绝的体系，同样是现存宗教的则根据信徒的人数来决定 LV 差。

因此也就不难理解，根据这个标准一视同仁地划分下来以后，“《女神转生》系列”里的 LV 格局始终是基督教体系占据顶点，佛教和伊斯兰教次之，三大世界性宗教之后是各民族的宗教，而埃及和北欧这类影响广泛但作为宗教已经灭绝的体系终究只能是中流了。这个相对较为公平的标准基本能够应用于划分世界上所有的神话体系，“《女神转生》系列”也才得以在作品为各种繁杂的体系制订出一套游戏系统和神话学基本都能满足的 LV。

游戏介绍

（正传部分）

了解了上述内容之后，大家对于“《女神转生》系列”究竟是个怎样的世界观，这样的世界观下会产生怎样的游戏，都应该大致有个概念了。那么，接下来就让我们走入这些游戏世界作具体的探查。

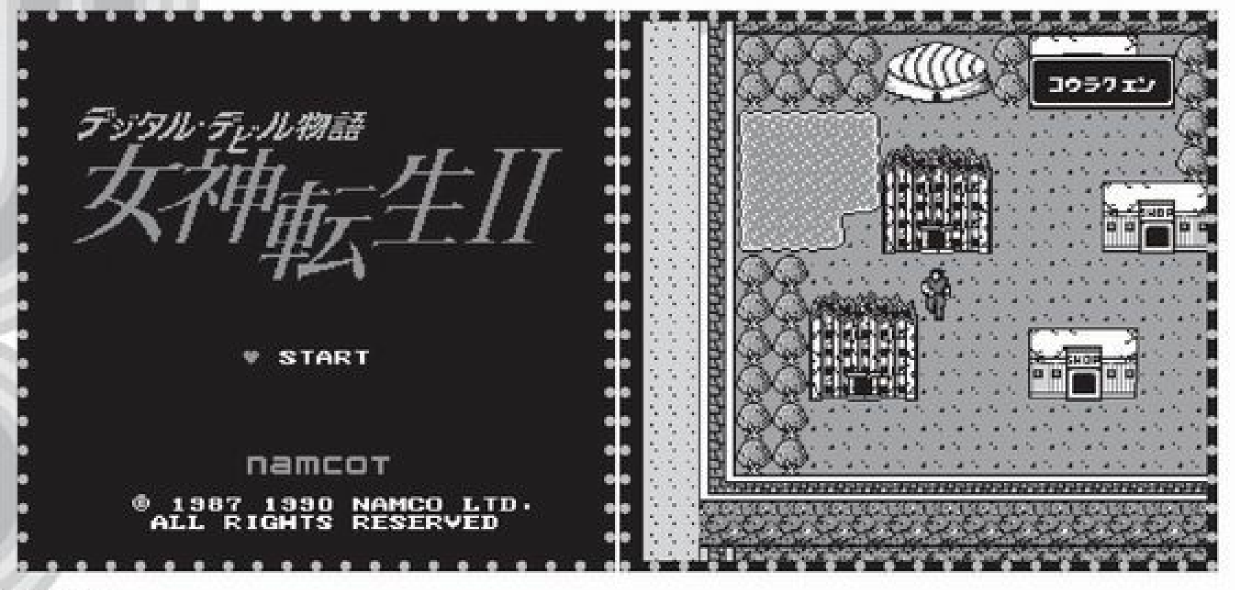
女神转生 1 （1987 年，FC）

“以既存的小说为企画，加上自由的构想，组合成有别于原作的东西”

——BY 制作人冈田耕始

小说版《女神转生》的第一册出版以后，其中表现出来的个性强烈的世界观和神秘主义色彩令一群年轻的神话爱好者兴奋不已。于是第二年这些年轻人聚在一起开始讨论将小说游戏化。这群人里有 ATLUS 初代的社长横山和制作人冈田。这个时期的 ATLUS 还非常幼小，没有能力自主发行游戏，因此 FC 上的《女神转生 1》和《女神转生 2》都是交由 NAMCO 来代理发行，也因此造成“NAMCO 开发了最早的《女神转生》”的误会。

“没有任何非常要素，现代社会平稳的日常里，某一天突然出现了一些非正常的东西。平稳的日常开始崩溃”用一句话来概括的话，每一作《女神转生》可以说都是这样开始的。

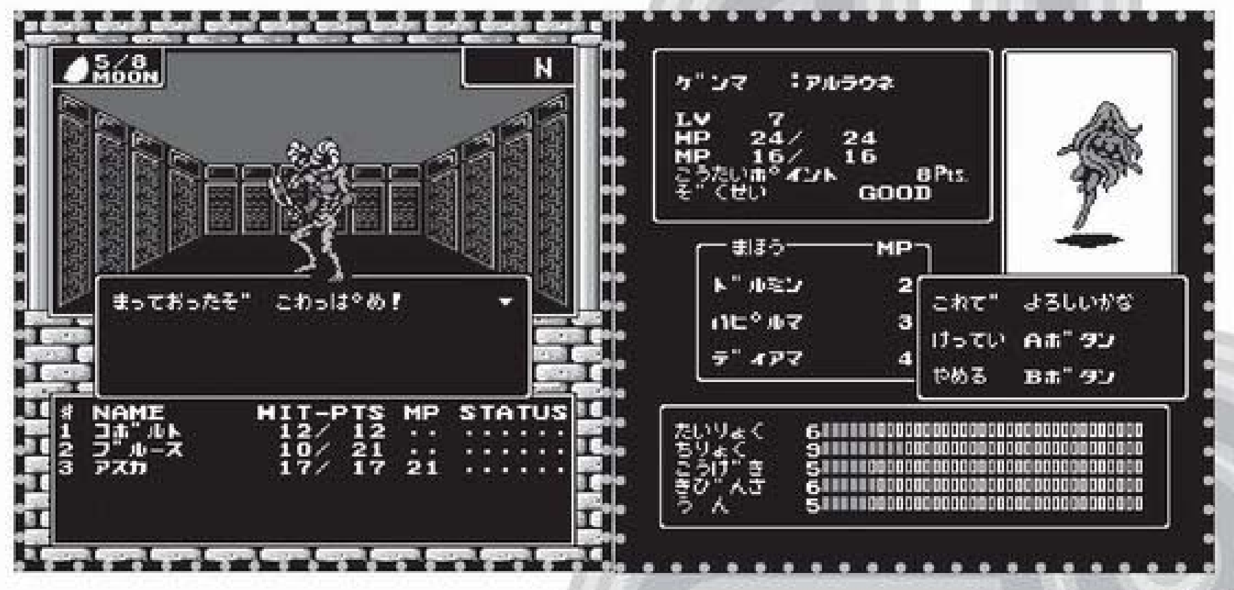


故事发生在1969年的东京都十圣高校，17岁的高中生中岛朱实凭借天才的编程能力作出了恶魔召唤程序，可以将存在于另一个世界的生物（神魔）召唤到人类世界……为了报复欺凌自己的同学，中岛使用召唤程序召唤出了北欧的恶神洛基，因为这样很微不足道的理由（或者说，很务实的理由）揭开了整个故事的序幕。洛基并不服从中岛的指令，展开了惨绝人寰的屠杀，最后在女主角白鹭弓子的帮助下中岛觉醒了作为远古神伊邪那岐转生者的神力，在地狱犬塞柏拉斯帮助下打倒了洛基（小说版剧情）。游戏的剧情连接在小说的结尾之后，以完全原创的剧情展开：事态的严重性超过中岛的预期，发现了通道的恶魔纷纷涌入人类世界，甚至惊动了魔界深处的魔王鲁西法。在神魔战争中败给了唯一神，被囚禁在魔界的鲁西法找到了在人类世界发展势力的机会，于是连同自己镇座的魔宫一同降临在日本。于是中岛和弓子只得再次出发封印魔宫深处尚未完全苏醒的鲁西法。

作为系列的原点，本作留下了“女神转生”这个名字（“转生”是指本作女主角白鹭弓子，她是日本祖神伊邪那美的转生），也树立了游戏基本的世界观和系统，尽管比起以后的作品显得相当不成熟。

也正是从初代起，这个系列就表现出了“《女神转生》系列”冷峻的现实主义风格。既缺少在友情爱情青春正义的团结下最终打倒邪恶这样令人欢快的亮色，也不刻意追求毁灭的悲剧来博取眼泪。而是以一种近乎冷酷地，不带感情色彩的眼光来描写围绕主人公所发生地一切。这构成了此后“《女神转生》系列”总体一直贯彻的剧本风格。不喜也不哀，而是冷峻的灰色。主人公中岛的性格在游戏里并未体现，但在小说里表现出的中岛并不具备勇者气质，甚至可说是个相当的恶人。这也奠定了以后“《女神转生》系列”主人公多少偏离勇者路线的基调。

游戏系统上最大的创新，一个是创造了在今天的RPG里已经较为常见的收敌系统，也就是可以将除BOSS外的所有敌人都收服作为己方战斗力来使用。“利用敌人的力量来对付敌人”对后世影响深远，后来的“《口袋妖怪》系列”、《DQM》等游戏里的怪物捕捉系统都源流于此。另外也使得“《女神转生》系列”里的登场怪物有别于其他RPG里的怪物，不再仅仅是经验值的象征（在“《女神转生》系列”里，这样的“怪物”一律统称为“恶魔”，这也是一个体现作品世界观的称谓）。



另一个是系列必备的合成系统。将收得的两至三个恶魔合成为一个更加强力的恶魔，通过这种方法来提高队伍的战斗力。其他 RPG 里的队伍组成通常是用几个固定角色从头打到底，而在这个系列里则是除了男女主角以外队伍里的其他成员都在不停地更换（根据玩家自己的选择）。



制作人冈田是欧美RPG“《巫术》系列”(WIZARDRY) 的骨灰 FANS，同时也为了区别于当时大红大紫的“《DQ》系列”，于是全盘引进了“《巫术》系列”的主观视角迷宫作为“《女神转生》系列”的游戏系统。以今天的眼光来看，这个决定在突出特色、强化个性上是成功的，但在商业上却是失败的。“《女神转生》系列”一直销量上无法获得突破，跟长期坚持采用主观视角迷宫也有很大的关系。

一方面，主观视角迷宫用 FC 的机能来表现实在是有些勉为其难，玩家很难明白自己所处的空间位置，又没有地图可以查看，只能凭方位感和纸笔的帮助，造成玩家很难上手，在亲切度上做得很不够。因为这个原因不少玩家对“《女神转生》系列”望而却步，不过有耐心克服这个障碍的玩家则会欲罢不能。因此从初代开始就造成了令人遗憾的两极分化——玩进去的玩家往往都非常喜欢，不喜欢的玩家则一开始就不愿意去碰。这种两极分化给“《女神转生》系列”刻上了FANS向游戏的烙印，并且到今天仍存在消极的影响。

如果能够克服主观视角迷宫这个新手最大的问题，就能在“《女神转生》系列”里体会到许多其他 RPG 里绝少雷同的强烈特色。游戏独特的气氛、主观视角带来的临场感，和说服敌人、合体的乐趣，这些此后成为系统灵魂的要素，在初代已经初具规模。这时的《女神转生》就像是还没有雕琢的璞玉，已隐隐发出了奇异的光彩。

以下关于游戏的评分都是个人的主观看法，此外分数是相对来评价的，比如音乐，FC 机种上的 8 分是指的就 FC 的机能而言的表现，并不意味着和 PS 的 8 分的音乐同样好听……毕竟音源相差太大。



注：这里的剧情是指游戏里表现的剧情，并非原作小说的剧情

女神转生2（1990年，FC）

“以荒废于核战争的近未来东京为舞台，描写破坏与再生。不再是站在传统的善恶概念上来描写神与恶魔的对立，颠覆神的正当性的作品”

——BY 制作人冈田耕始





“人类的繁华已经在核战争中化为尘烟，残存的人类在地下建造了巨大的掩体，避开地面的放射污染和游荡的恶魔群，过着老鼠一般的生活。”在这样严酷的环境下。主人公和他的朋友，因为偶然的机遇卷入了恶魔集团之间的势力倾轧。集合了恶魔的力量，最终成长为强大的战士的主人公，需要作出选择——是与魔王一起打倒神，换来人与恶魔共处的混沌但自由的世界；还是投身于神的麾下，成为新的神。

整个“《女神转生》系列”上里程碑式的作品。完全脱离了原作小说，另起炉灶作出了属于游戏的原创世界。如果说初代是奠定了系列骨架的话，本作就是给骨架敷上了血肉，使表里都变得丰满。此时作为一个特色游戏的《女神转生》可说已经完全成形，后来的系列大多是在这个基础上加以改良。

一改初代“巫术”式狭小的迷宫舞台，玩家的活动范围为整个东京（也因此奠定了系列里采用真实地名的做法，直到今日最新的作品还在采用），剧情带有强烈的80年代末颓废风格，视角变得极为宏大。在世纪末的夕阳下，工业社会的废墟堆里人类掘地求生，作品里洋溢着对人类繁华文明的不信任感。用动画做比的话，类似宫崎峻先生的《风之谷》吧。

系统上继承了初代的所有优点并做了强化。除了还是没有地图可以查看这点外，初代所有的不亲切面可说都得到了改进。游戏的美工水准大幅度提高，被认为是FC上画面最好的RPG之一。推出市场以后引起极大的反响，从此《女神转生》被评为和“《DQ》系列”、“《FF》系列”并列的早期三大RPG系列。





就在这个时候，后来成为“《女神转生》系列”骨干的金子一马作为美工进入了ATLUS。金子一马自身也是游戏第一作的狂热 FANS，因此当得知自己工作的会社就是《女神转生》的缔造者时欣喜若狂。这次邂逅改变了金子一马的人生，也改变了“《女神转生》系列”。实际上，即使是以FC游戏的标准来看，初代《女神转生》中的恶魔造型也是非常粗糙的。当时年幼的 ATLUS 连同社长在内一共只有几个人，社长都要亲自参与企划、编程和绘制恶魔点阵图，更谈不上什么设立专属美工。结果就造成了《女神转生 1》里的美工方面的缺陷，最糟糕的是难以从各个恶魔形象上分辨出其神话原典，这对于以神话交汇作为卖点之一的《女神转生》来说是非常致命的问题。

本来就是神话爱好者，家里积累了大量神话资料书籍，对于原典造型非常执着的金子一马的到来，结束了游戏中的恶魔形象只能靠名字来区分的情况。从这一作开始，金子一马强烈的个性画风逐渐开始显露，进一步给“《女神转生》系列”增添了



注：画面是以FC作品来进行横向比较

旧约·女神转生 （1995年，SFC）

FC上的1+2在超任上做为一个合集重新推出的复刻版本。画面重新制作为超任水准，系统变得更加亲切，追加了“《真女神转生》系列”开始才有的地图功能，此外没有大的变更点。对于想体验最初两作，但是又苦于FC时代没有地图功能的缺点的人来说，这无疑是最好的选择。



真·女神转生1（1992年，SFC/2001年，PS复刻）

“神与恶魔不再是善与恶的概念象征，在这样的主题下，导入秩序与反秩序的思想概念与由此产生的种种问题，让玩家自己寻找答案。以这样的想法为目标尽可能作出的作品”

——BY 制作人冈田耕始



“越是在严酷的生存环境下，人类越是需要精神寄托。于是，分别以唯一神与魔王鲁西法为崇拜对象的两大宗教派系产生了。神许诺给人类造福的千年王国，而魔王则要阻止这个千年王国的建立。”本作的剧情概括起来就是如此。

一个是非常单纯的故事，实际上却涉及了现代社会存在的政治、宗教、信仰、道德观等种种现实性问题。

游戏里造成“严酷的生存环境”这个前提的导火索，是推行全球性秩序的大国（游戏中为美国）与小国（游戏中为日本）的地方武装势力之间的冲突。名叫五岛公夫的极端民族主义者，煽动自卫队发动了军事政变，力图重树以天照大神为象征的日本皇族权威，把二战以后一直处于美国压力下的日本解放出来。自卫队和驻日美军发生激烈冲突，升级为全面战争，最后繁华的东京被美国射来的核导弹夷为平地，足足用了30年才逐渐恢复昔日的规模。

30年中，绝望和无助的人类通过宗教来求得寄托。人类的信仰之心恰恰成为了促成神魔力量壮大的源泉。犹太教体系的唯一神派出天使给人类带来福音，形成弥赛亚教团（以现实中的基督教为原型，宣传信神者得救的教团。弥赛亚是救世主的意思），信教的人迅速壮大。同时魔王鲁西法也将在和弥赛亚教势力抗争中处于劣势的其他宗教（佛教、印度教和大量地方宗教等非基督教体系）集合起来，称为盖亚教（盖亚是大地的意思，指代众多土生土长于大地上的宗教，以有别于来自天上的唯一神），以追求自由为口号形成对抗势力。



为了争夺信徒，宗教势力之间不断爆发战争，生存环境进一步恶化，更加绝望和无助的人类只能更多地信教……于是形成了这样一个由于人类的弱点而构成的恶性循环。本作的剧本可以说就是直面人类的这种弱点，并通过游戏里的种种体验，最终使玩家找到自己的答案（虽然答案因人而异，甚至可能根本得不到答案）。是选择强力的法律与秩序统治下的未来，还是选择一团混乱但是彻底自由的未来？或是两者都不赞同？这是摆在这一作主人公面前的选择，也是给玩家的问题。

对于传统宗教里代表善的神的重新阐述，是这一作剧情里最不易为人发觉的神来之笔。神魔下的教团里，的确拥有真正善良的人，无私地救助伤病者、安慰人们的恐慌、传播尊老爱幼这类高尚的品德，给在严酷的生存环境下苦苦求生的人们带来希望。但是同时，神却在暗地里加剧自然环境的恶化。因为神很清楚人类的弱点。“为什么神不消灭恶魔，而任由恶魔给人类带来苦难”这一宗教里自古存在的问题，在这里作出了解答。因为处于苦难中的人才会积极寻求神的怜悯。

他山之石，可以攻玉。这一作最显著的改进就是引入了源自欧美奇幻设定 DND 里的阵营规则（LAW-NEUTRAL-CHAOS、GOOD-NEUTRAL-EVIL）来划分角色和恶魔的阵营立场。但做了符合自身特色的改动，将原本代表善与恶的 GOOD、EVIL 改为了字面上不带有褒贬含义的 LIGHT、DARK。以此来表明作品里“没有绝对的善恶，善恶的划分取决于观察者自身所处的立场”的涵义。

主人公的立场也会根据玩家的行为而在 LAW-NEUTRAL-CHAOS 中变动，LAW 会倾向弥赛亚教，CHAOS 会倾向于盖亚教，

NEUTRAL 则是居于两者中间，最后根据立场的不同迎来不同的三种结局。主人公的两名生死与共的友人，也因为思想上的分歧分别走上截然相反的道路，最后兵刃相见，令人感慨人类最根本的冲突依然还是思想上的冲突。经济利益引发的冲突只是暂时性现象，在利益面前没有永远的朋友，自然也没有永远的敌人，唯独思想的分歧是极其难以调和的。

标题里加入的“真”字是因为从这一作开始，制作游戏的 ATLUS 会社才作为一个独立的公司进入业界。系统上自然也相应作出了进化，恶魔的种类大幅度增加，合体的系统也更加丰富。并且有了“合体剑”的概念（利用恶魔合体来制造武器）。

但是，由于 1、2 过高的难度造成玩家抱怨纷纷，这一作为了方便玩家而将游戏难度大幅度降低，反而削弱了系统的平衡。主人公的能力太强，恶魔的能力太弱，造成了这一作基本可以不依靠恶魔的帮助直接使用男女主人公破关，而“《女神转生》系列”系统上最独有的特色“利用敌人的力量来对付敌人”这点反而变得模糊了。另外，在游戏中攻击魔法的伤害值设定得过低，敌人的魔法固然是挠痒痒，己方的魔法也起不了什么作用，造成战斗主要就是依靠直接攻击，战斗的趣味性降低很多。

因此这一作的系统分给的很低，对比剧情的满分，可以说这一作最成功的地方就在于完成了系列最重要的部分——基于现实主义的思想观念。也正是靠着这一作，《女神转生》真正成为了有别于其他众多 RPG 的现实主义作品。



真·女神转生 2（1994 年，SFC/2002 年，PS 复刻）

“继承了前作秩序与非秩序的概念，以由此推导出的可能的未来之一为基础，描写一个处于完全的秩序统治下的世界和极端追求秩序带来的危险性——这部作品特别暗示了这点。”

——BY 制作人冈田耕始

203X 年，严酷的生存环境里，人们在弥赛亚教的号召下逐渐聚集在一起，一边等待预言里所说的救世主降临，一边开始用自己的双手建造至福的千年王国。与外界的荒野完全隔绝，任何人都可以安宁地生活的巨大都市“千僖东京”。这个都市内的居民们被标上市民等级，在严格的管理下生活，等待着神派来的救世主。

但是预言中的救世主始终没有出现。焦急不安的弥赛亚教上层部开始着手执行人造救世主计划。既然神不派来救世主，就用人的手造出来。主人公作为人造的救世主之一降生到世上，却最终给这个千年王国敲响了丧钟。从神话时代开始，因最求自由而堕天成为魔王的鲁西法，和唯一神之间延续数千年的战争，也在这里决出了最后的胜负。

这一作剧本比前作更加宏大，两作的剧情既有联系也独自成章，将科幻和神话有机地结合，出色诠释了一部近未来的等级社会里发生的现代神话。是要有序的和平？还是要无法的混沌？或者是不依赖任何人，靠自己的手来创造未知的世界？女神世界观里起骨干作用的三属性：LAW、NEUTRAL、CHAOS 也在这一部里得到了最终的结局。



严格意义上来说，“《真女神转生》系列”在这一作已经结束了。此后的作品都是外传性质，处于同一世界观下但剧情不再有关联或平行世界化。《真 1》和《真 2》作为同一世界观剧情连接的上下集，合起来形成了一部日式 RPG 里至今无出其右的现实主义奇幻巨作，全系列里真正称得上“巨作”的，其实也仅仅是这两部而已。可惜的是，此后的“《女神转生》系列”走上微观的路子就不再回头，再也未能出现像这两作这样气势磅礴的剧本。这固然是游戏系列化以后商业的需要，但也令人叹息杰作总是热情、实力和机遇再加上偶然的产物。真正的杰作往往总是灵光一闪、昙花一现的。



游戏系统上，恶魔持有的特技、魔法比起前作翻了一倍，达到 6 种，并且可以通过合体来继承魔法，恶魔的特点和作用得到了大大加强。但是，前作以来的主人公的能力太强和攻击魔法伤害值太低的问题仍然存在，这些问题直到后来的《灵魂黑客》中才彻底解决。

真·女神转生IF （1994年，SFC/2002年，PS复刻）

“作为本篇的外传性质存在的这部作品，相对于到前作为止的壮大的物语，今回想制作微观的东西。人与人的对峙，和人内心的矛盾冲突这样的主题。”

——BY 制作人冈田耕始

简单概括这一作的剧情的话，就是“假如”，也就是标题上的“IF”。

“平稳的日常……单调的日子……青春的岁月就这样一天天流逝……

假如……这样的生活被破坏了会怎样？

假如……学校被卷入了别的世界会怎样？

假如……有恶魔出现在世上会怎样？

假如……自己拥有支配恶魔的力量会怎样？”



在完全属于在现实生活的基础上加以“IF”，这是一个在沉重学习压力下在校学生的幻想故事。一反前作的写实风格，本作为完全浪漫主义的剧本。平凡的在校学生们突然被推上了超人的位置，驾驭恶魔的力量展开不可思议的冒险。

199X年，东京都市内某私立高校，轻子坂高校。头脑优秀但是性格不合群，因而被同学排挤欺负的学生狭间，利用自己得到的恶魔的力量把整个学校卷入了魔界，开始对校内的同学和老师们展开报复……是打倒狭间救出大家？还是只顾自己逃离即可？还是接近并阻止狭间？或是向狭间展开复仇？游戏里一共提供了这样4种选择，由此展开完全不同的4个剧本。

本作可认为是系列的分水岭。尽管标题上有“真女神”字样，但这一作跟前两作只有时间轴上的联系，其实已经完全外传化。构筑宏观世界的任务前两作已经完成，因此今回一变为微观的视点和与前作无关的剧情，但是将前作的游戏系统完全继承，并且再次做了改良。立足于既有的基础，探求新的发展，承上启下的作品。这一作里的许多东西，成为了后来的几部新作的启蒙点。






BOYCOTT作者Gollum访谈

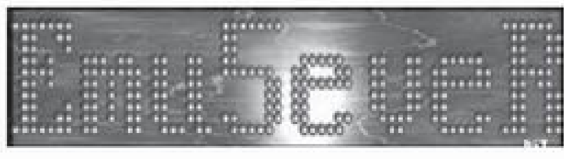
文/极品IQ
责编/MAXMAN

编语：应不少读者的要求，模拟名人堂再度开张了。我们将继续翻译一些模拟器背后的故事给大家，比如模拟器作者的访谈、模拟器开发的背景、模拟器大事件之后业界的评论等等。这次放上的是两篇早期的GB模拟器作者的访谈（大约在1999-2000年那个时间段吧），大家通过这两篇访谈，可以大致看到386、486时代模拟器的起步阶段，那些即将开创时代的伟大作者们是怎样生活和工作的。

序 说到BOYCOTT，大家最快联想到的可能会是BOYCOTT ADVANCE这个GBA模拟器吧，想当年GBA模拟器刚刚起步BOYCOTT ADVANCE与VGBA分庭抗礼的局面估计很多人都还记忆犹新。如今的GOLLUM已经不再从事GBA模拟器的开发，而是在摆弄他的网上模拟器JAVA平台，以及收集一些模拟器背景资料。当时很多人猜测GOLLUM之所以给自己取这个NICK是因为对“《指环王》系列”非常热衷。而实际上，早在97年，GOLLUM开发的GB模拟器BOYCOTT就已经和FORGOTTEN的VGB较上了劲。这些掌机模拟器的探路者是怎样开始他们的模拟器之路的，喜欢收集明信片的GOLLUM的大学时代又是怎样度过的，相信看完这篇访谈大家应该会有大概的了解。

BOYCOTT简介：





97年出现的GB模拟器，经过约两年的发展之后兼容性达到了非常高的地步（95%以上的游戏都能够很好的运行），作者GOLLUM原来只是给两个朋友拉来弄模拟器，后来自己完全接手了模拟器的开发，BOYCOTT的成功使得GOLLUM再接再厉，持续开发出了多款以COTT为后缀的家用机模拟器。

★**记者**：是什么因素促使你产生了开发BOYCOTT的灵感？

☆ **GOLLUM：** 呵呵，我是大约在两年前开始了对模拟器方面的兴趣的。最早，AMSTRAD和AMIGA方面的模拟器让我印象非常深刻，但是我当时还没有对电子游戏主机的模拟器有一个明确的认识。很快，我拥有了VIRTUAL GAMEBOY和Massage（GAME BOY和SEGA MASTER SYSTEM的模拟器），并惊奇于它们的表现力（主要在于运行的速度，在当时我的486 Dx2 66电脑上面居然能够全速运行）。手柄的支持、声音的模拟以及模拟器具备的各项调节功能让我至今难忘。



之后，我决定开始制作一个模拟器站点：Emu5ever，在当时我那个完全不知名的法国工程学院，我已经开始了一项即将令世界感到吃惊的计划。去年，我的两个朋友向我展示了他们最新的计划：开发一个模拟器。我很快便加入了他们的计划，最初我们决定从 GAME BOY 模拟器入手，因为看起来 GB 模拟器比较容易开发（Z80 内核、很少的显示特效、只需要比较低配置的电脑）。当时我们只有两个开发人员，一个人主攻程序核心，另一个主要负责程序的优化和 BeOS 版本的移植工作。我给提出了个模拟器名称的建议：为什么不叫作 BOYCOTT 呢？渐渐的，我这方面的开发速度和质量远远超过了他们，于是便把整个项目一个人接了下来，这也就成为了 Emu5ever 站点当时的首席项目。

我最大的灵感要来自于 VIRTUAL GAMEBOY，因为它是用 C 来编写的，这就意味着模拟器本身非常易于移植到其它的平台。

★**记者**：在整个模拟器氛围中，能谈谈你的朋友 / 家庭以及 IDSA 方面的反映吗？

☆ **GOLLUM**：我的朋友和学校的同学在玩到我开发的 Dec-Alpha 上的 GAME BOY 模拟器（DEC OSF-1 版本的 GB 模拟器）之后非常兴奋，我也经常能够得到来自他们的模拟器改进意见：对模拟器的建议或者一些简单的比如他们希望模拟器加入一些什么、往什么方向发展的想法。我的家庭至今还没有确切的意识到这是一个模拟器。至于 IDSA ？厄……我生活在法国，BOYCOTT 是在我的学校网页上发布的，我从没有收到任何任天堂的投诉信或者 IDSA 警告书。

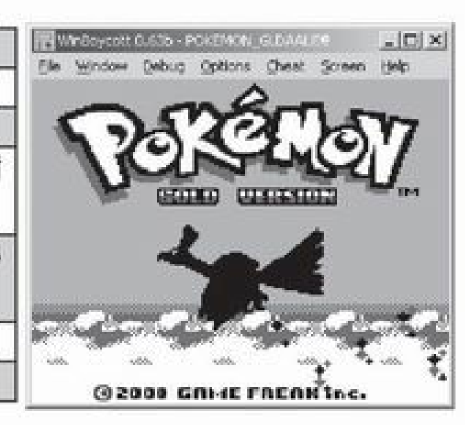
★**记者**：BOYCOTT 的所有开发工作中，哪个部分是最难开发的？

☆ **GOLLUM**：Z80 核心的调试工作，我想是吧，我花了大约两个星期，才勉强搞定了一个愚蠢的 BUG。

★**记者**：将来对模拟器将来的发展有什么新的计划吗？

☆ **GOLLUM**：FREK 正在进行意大利语方面的移植工作，而主程序将新增以下特点：

- GAME BOY 联机对战模拟
- 支持 IPX/SPX、TCP-IP、SERIAL 等多种网络协议
- 可能会重新制作一个 GUI
- 更好的声音支持（目前模拟器的声音方面我很不满意）
- 速度方面要发展到不需要汇编就能让我的老式 486 Dx2 66 电脑能够全速运行为止
- 公开源代码
- 支持 SGB/CGB



★**记者**：BOYCOTT 模拟得最好的是什么？

☆ **GOLLUM**：厄……现在模拟器要改进的方面太多了，离完美还差很远。

★**记者**：能说说 NESCOTT/SNESCOTT/GENCOTT 这几个计划吗？

☆ **GOLLUM：** 目前我已经开始了 NESCOTT 和 MASCOTT 的开发，但是我需要更多的时间来改进它们。同时我还在进行 PCOTT 的开发，这是一个在 MS-DOS 上的 PC 的模拟器。这些计划都在顺利进行中，不过我认为如果我有一些好的想法我会重新开展某个计划。

★**记者**：目前 BOYCOTT 所收到的最好 / 最坏的反馈分别是什么？

☆ **GOLLUM：** 最好的反馈。人们希望将 BOYCOTT 移植到其它平台，这就是不错的建议，试试 Richard Bannister 移植到 MAC 上的 BOYCOTT 吧，那简直是棒极了。还有就是一些赞美和鼓励的来信，以及希望或正在进行模拟器开发的人们给我提供的好的建议，这些反馈都是非常积极的。

最坏的反馈。一些人对于模拟器不支持某个游戏而大发不满，事实上他们是忘记了下载最新的版本，因为最新的版本已经支持了那个游戏。还有一些准备自己写模拟器的人，却不知道自己去钻研，老是来信问一些愚蠢的简单问题。

★**记者**：你对其他的 GB 模拟器作者有什么看法？

☆ **GOLLUM：** 目前正处于起步阶段的 GB 模拟器并不多，VGB 具有良好的移植性，速度很快、兼容性和声音方面都称得上出色。GB97 是 VGB 经过汇编处理后的产物。由于 VGB 的 DOS 版本目前已经停止开发了，所以我决定将我的 BOYCOTT 做成另一个免费的、易于移植的 GB 模拟器。再有就是 NO$GMB，这是一个接近完美的 GB 模拟器，速度上它具有其它同类模拟器所无法比拟的优势，以及它那强大的调试功能，声音上虽然不能算最好但也比我的 BOYCOTT 要好不少。

此外还有不少使用 WINDOWS GUI、调用 DirectX 的模拟器，它们大部分都是日本模拟器作者开发的。我能够说的是，即使是我也很难在所有的 GB 模拟器中挑选出最好的一款。所有的模拟器作者都很友好，我经常和一些作者以及模拟器站点的管理员交流，NO$GMB 的作者还给我提供了一些有用的资料。

★**记者**：BOYCOTT 会有一个 GUI 吗？

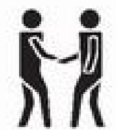
☆ **GOLLUM：** 是的，我希望是。FREK 已经在着手制作了，不久就会完成。

★**记者**：希望给 BOYCOTT 的用户说点什么关于你自己的事情吗？

☆ **GOLLUM：** 我今年 22 岁，我是一个法国人，但是我并不是每天都吃青蛙腿：）。我喜欢编程，尤其喜欢模拟器方面的东西。目前主要在开发的两个模拟器是 GB 模拟器 BOYCOTT 和 SMS 模拟器 MASCOTT，不过由于 MEKA 太出色了，我最终放弃了后者。

我的学生生活还剩下一年，接下来我将去工作或者参军。目前我正在导师的帮助下进行一个电脑或者电子的实验项目。说到这里你们可能已经猜到了，没错，这个实验项目就是模拟器。

★**记者**：为什么把模拟器命名为 BOYCOTT ？







☆ **GOLLUM：** 因为当时我正在为 GB 模拟器找一个有趣的名字，或者说一个非常响亮的名字，BOYCOTT 是一个真正的英文名，对于模拟器来说还不错，然后我就把 COTT 的后缀留了下来，作为我接下来所有模拟器的名字。比如我的 SMS 模拟器 MASCOTT，它的写法就像法语中的 MASCOTTE，将来可能还会有 NESCOTT、PCOTT、HPCOTT、COTT64、PSXCOTT……

★**记者**：你在你的站点 Emu5ever 和模拟器 BOYCOTT 上面花了多少时间？

☆ **GOLLUM：** 就去年来算：

- Emu5ever = 每天 2-3 小时	
- BOYCOTT = 每天 1-2 小时	
- 模拟器 = 每天 4 小时（电子邮件、新闻浏览）	
- 学习 = 每天 6-8 小时	
- PCOTT = 只用了一个周末就让一些功能实现了	
编程	
- 第一个 Z80 核心	两周
- gfx	一个下午
- 调试	两个月
- 改良	从去年 12 月开始
今年	
- Emu5ever = 每周 1-2 小时	
- BOYCOTT = 每个月 1-2 小时	
- 学校实习 = 每天 8-10 小时	
- 模拟器 = 每天 2 小时（电子邮件、新闻浏览、下载）	
- PCOTT = 没时间弄	

我似乎忘了安排我的女朋友的时间：）

★**记者**：你对这次采访感觉如何？

☆ **GOLLUM：** 有趣、简短、明确：）

文/极品IQ
责编/MAXMAN

NO$GMB作者 MARTIN KORTH访谈



序 GB模拟器NO$GMB很多人可能没有听说过，不过GBA模拟器NO$GBA肯定有人知道。它们的作者都是德国人MARTIN KORTH，一个疯狂的模拟器代码编写者，它们的共同特点就是模拟器具备一个强大的调试平台，让不少有志于编写模拟器或者修改、汉化游戏的人能够轻松的入门或者说起到一个优秀的桥梁作用。MARTIN KORTH的模拟器编写生涯也是由GB模拟器开始。至于其模拟器前缀，“NO$”象征着不需要注册、免费，让更多的人参与到模拟器之中来。不过你要想得到NO$标准的调试版本，却必须要花$注册才行：）。





NO$GMB简介：

一个出色的GB模拟器，在声音和调试方面尤其出众。不过很久才发布WINDOWS版本。

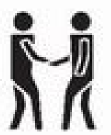
★记者：是什么因素促使你开始对NO$GMB感兴趣？

☆ **MARTIN KORTH：**呵呵，当然是VGB这个模拟器出色的表现打动了我，在开发完CPC模拟器之后，我尝试了一些GB模拟器，但很不幸，这些模拟器在我的386-33机器上运行GB游戏，居然没有一款能够达到全速。

★记者：你认为在NO$GMB的开发中，哪个部分是最难的？

☆ **MARTIN KORTH：**嗯……详细地说，将一个模拟器弄出来花了大约几天时间，大概是一周吧。看起来似乎很顺利，不过要真正把这些工作完结却并不简单，其中太多的繁琐细节比如除BUG、增加新功能、尤其是校准模拟的时脉，花了我不少时间。很多GB游戏都是在恒定的CPU速度下执行的，当模拟器的速度快于或者慢于这个时脉，游戏就会非法退出了。这个问题在PC上的软件或者游戏运行途中是不会出现的，因为PC上的软件和游戏都是针对多种硬件配置来设置的：不同频率的CPU、不同显存显示方式的显卡、不同大小的内存等等，这些规则都不会影响到程序的正常执行。





★记者：模拟器今后的版本将有什么新的功能吗？

☆ **MARTIN KORTH：**下一个版本将会新增一个 VRAM 查看器，这项功能能够让使用者监测内存的使用情况，我还会修正一个早期由于 MBC 内存空白而导致的非法问题。可能是时候制作一个 WINDOWS 版本的模拟器了，WINDOWS 的 GUI 看上去似乎不错，虽然这样做会让使用者不得不至少具备一台 486 级别的电脑，我总觉得让人们每两三年就去买一台新电脑有点不大好。

★记者：对 NO$NES/NO$SNES/NO$GEN 有什么新的想法吗？

☆ **MARTIN KORTH：**确切的说还没有，我一直在告诫自己不要再去开发新的模拟器了，而是将更多的时间用来享受生活。不过我还是忍不住弄了一个 MSX 模拟器，这个模拟器只是一个雏形。还没有进行任何加工，不过令我感到高兴的是已经有两个游戏可以运行了，目前我还没有在这个模拟器上花更多时间的打算。

★记者：你对其他的 GB 模拟器和作者有什么看法？

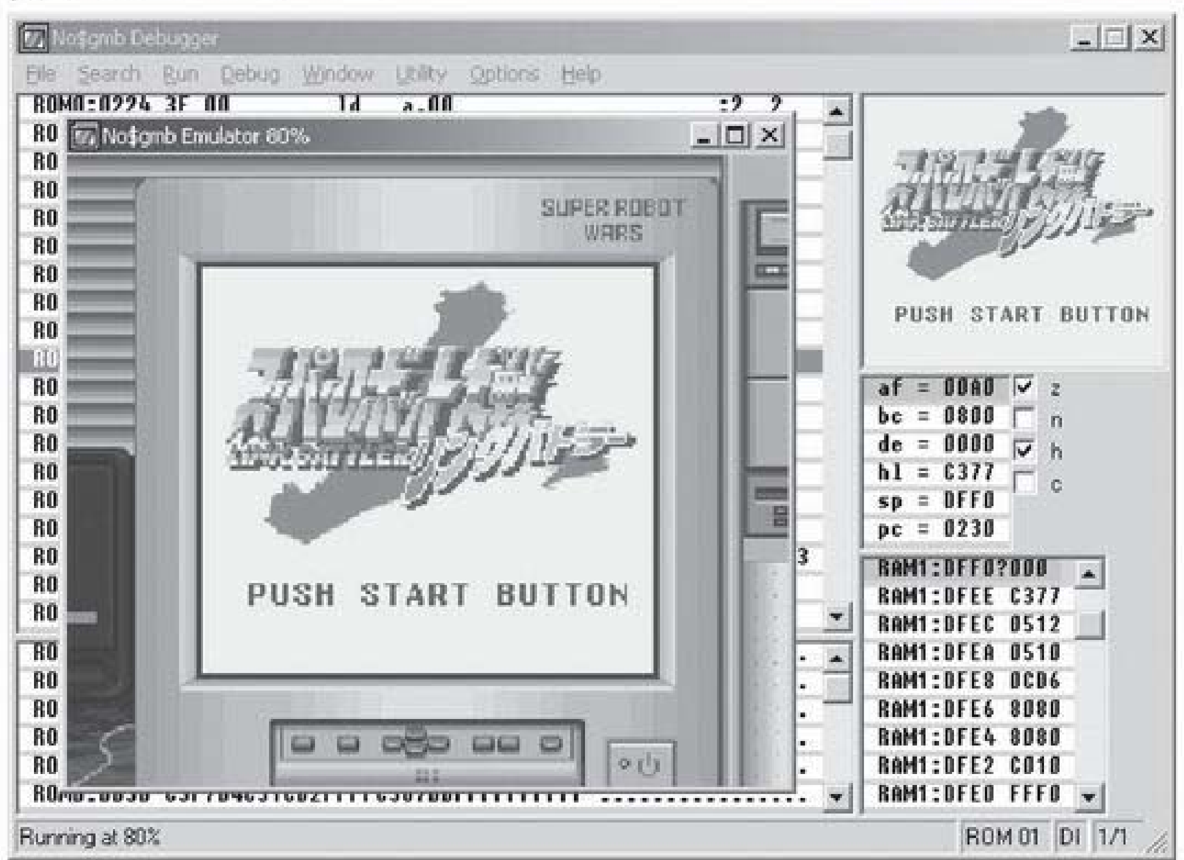
☆ **MARTIN KORTH：**都是傻瓜，呵呵呵：）。有时候我认为很多人只要拥有一个 C++ 编译器，就会有编写他自己的 GB 模拟器的想法，我也很怕自己的模拟器会迷失在这种想法当中。而实际上，似乎很多新的模拟器都在使用 NO$GMB 的调试器来测试游戏的运行情况：）。

★记者：能给 NO$GMB 的使用者谈谈你自己吗？

☆ **MARTIN KORTH：**我是一个整天都呆在电脑前面的人，一个令人讨厌的人。从不会去迪斯科舞厅娱乐或者即便是就在自己楼下的跳蚤市场去休闲购物，仅仅是出去买一些香烟、咖啡和牛奶就已经很不耐烦。准确地说我是一个电脑中毒患者，希望没有人会像我这样。

OK，说说阳光的一面，我居住在汉堡，一个非常大的城市，在离我的住所只有 5 分钟路程的地方有一个阳光沙滩，我的生日是 1972 年 6 月 3 日，我经常喜欢穿着非常深色的外套，平常都听一些低沉的歌特音乐，最喜欢的是 TECHNO 和 GOA 的专辑，不幸的是到现在为止它们都卖得非常贵，我一直没有机会买下来。

在城市中穿行，我一般都是借助于自行车或地铁，我没有自己的车。各位请任我奉劝几句：丢掉你的车吧，尤其那些住在大城市的人，不要再污染这个星球了：）。如果什么东西坏了，赶紧修理就是了，不要为了是否该买个新的花费金钱而烦恼：）。



★记者： 你在 NO$GMB 上面花费了多少时间？

☆ **MARTIN KORTH：** 几乎所有时间，到现在为止快两年了，再加上我从 NO$CPC 移植代码到 NO$GMB 上面的时间。

★记者： 目前还有什么需要添加的吗？

☆ **MARTIN KORTH：** 当然，那就是 763+123，对了就是 886：）。我准备在模拟器上面加一个微型计算器，如果到时候你发现计算出错了，别忘了通知我。

★记者： 在 NO&GMB 中你的朋友 / 家庭 /IDSA 以及任天堂的态度是怎样的？

☆ **MARTIN KORTH：** 我的姐姐非常痛恨我花在编程上的大量时间，很明显她是对的，但是实际上她希望的是 GB 的屏幕能够更大些：（。我的一些朋友曾经把我的调试器发给任天堂的人看，他们感到很吃惊，因为这个调试器比他们所用的需要更少的系统资源，但是它们不可能官方发布作为开发工具，我猜他们不喜欢模拟器的原因是由于很多人把模拟器用来玩盗版游戏或者未经授权的 ROM。

★记者： 你认为这次采访怎样？

☆ **MARTIN KORTH：** 呵呵，很多奇怪的问题，不过很不错，我比较喜欢回答这些问题。总比一些类似于 8x8=40hex 的问题要好得多了。

文 / 宙
责编 /Cotolo

UGA4剪切技巧两则

ULEAD GIF ANIMATOR 4

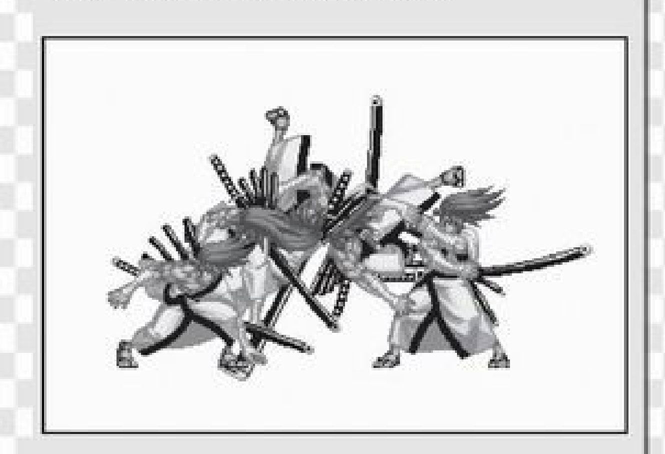
UGA4 (ULEAD GIF ANIMATOR 4)

最大的特点就是能方便地控制图层位移和批量编辑帧，这次我们就用它的某些功能巧妙地对 GIF 进行剪裁。

一般来说，我们做好一幅 GIF，并不一定是最合适的画面，可能还有很多留白，靠眼观察来剪裁显然不够精确，也不能一帧一帧地剪裁，那么该怎么办呢。下面我介绍的两种方法可以做到完美的剪裁，有兴趣的朋友不妨一看。

第一种 利用“合并图层”剪裁

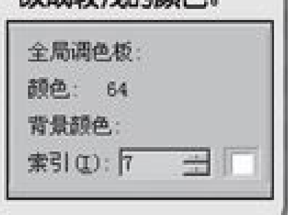
1 我们已做完了一幅 GIF，从中我们可了解到其运动轨迹大体是这样的。



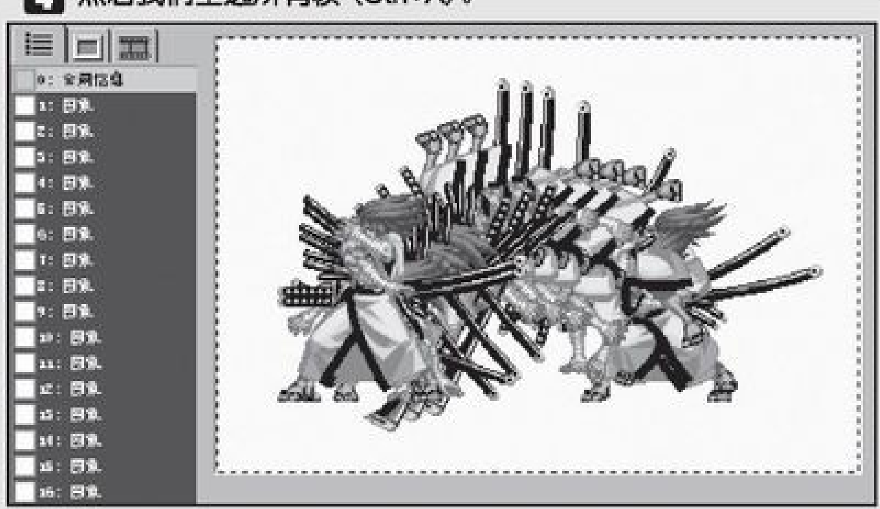
2 首先我们做一些调试，选中“全局信息”。



3 从“属性工具栏”里将“索引”色随便改成较浅的颜色。



4 然后我们全选所有帧（Ctrl+A）。



5 复制、粘贴（Ctrl+C、Ctrl+V）。

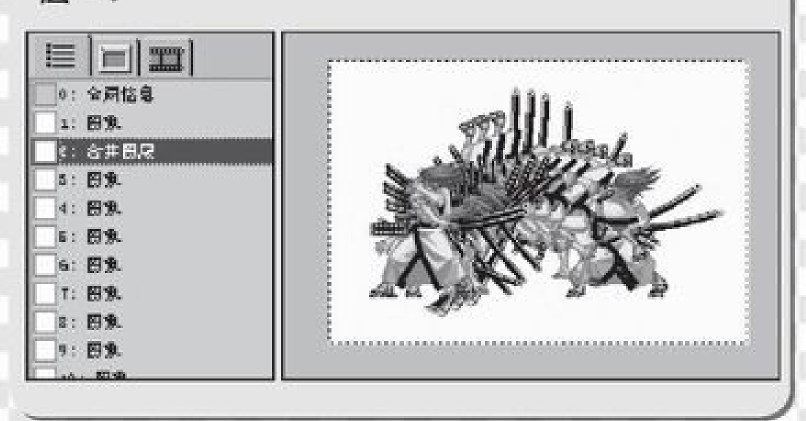


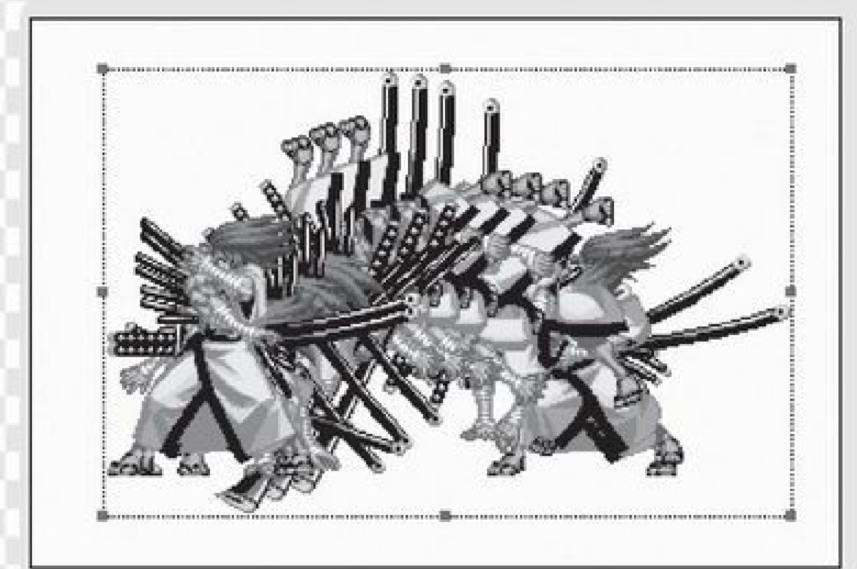
14: 复制于 图象
15: 复制于 图象
16: 复制于 图象

☑ 替换原始图层(R)

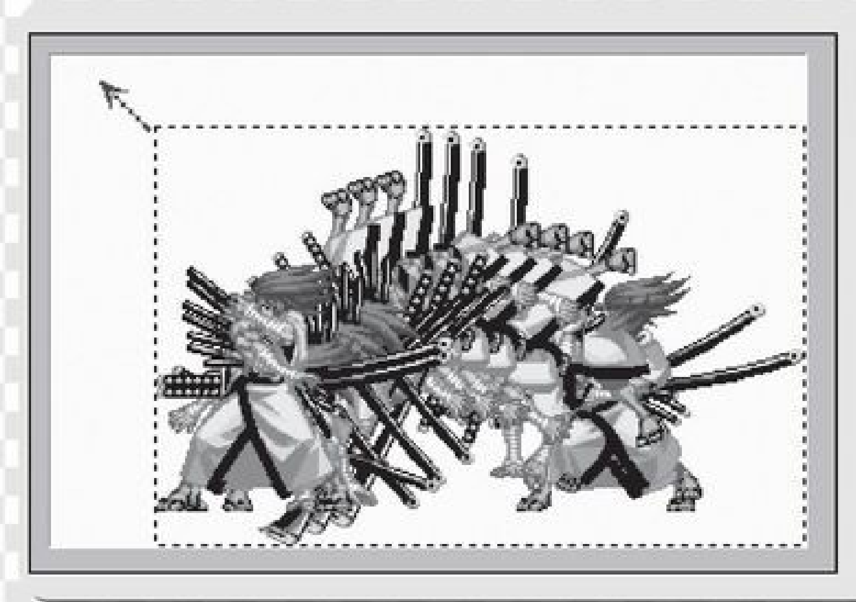
6 "粘贴"后不要忙着动鼠标，软件会自动选中刚复制的一系列帧，接着按(Ctrl+M)合并刚复制的帧，在弹出的"合并帧"窗口中勾选"替换原始图层"。

7 "确定"后就可以看到我们复制的那些帧已经合并成一个显示人物所有运动轨迹的图，这张图的名字为"合并图层"。





8 选中这个"合并图层"之后，按"Ctrl+R"剪裁，在弹出的剪裁窗口中用"虚线"将有画面的部分框住，注意框住的范围最好向四周扩展2象素的留白。由于图像太小我们可能看不清楚，这时可以通过放大镜功能键来帮助观察。



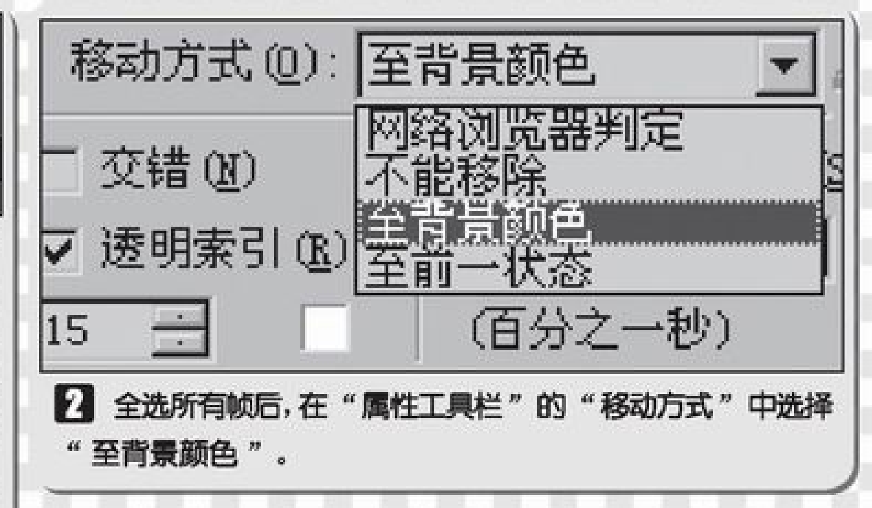
9 框好后勾选"应用于所有图层"将剪裁用于所有图层。"确定"之后，再删掉这个"合并图层"。留下的就是完美剪裁后的帧了。

"全选"所有帧，用鼠标把"结构"窗口中的人物拖到最左上角。

优化、保存。一幅最佳大小的GIF便完成了。

第二种 利用“优化”剪裁

1 还是我们刚做好等待剪裁的那幅GIF，它一共有16帧。选中第一帧“Ctrl+C”复制，然后选中最后一帧第16帧“Ctrl+V”粘贴，得到第17帧“复制于图像1”。



2 全选所有帧后，在“属性工具栏”的“移动方式”中选择“至背景颜色”。

在“256”色的选项下点“立即优化”。优化后就得到了一系列最精确剪裁的帧，这时把排在最前的“第1帧”删除，利用上下箭头将“最后一帧”（原来的第17帧）放到首位，成为第一帧。



3 在操作窗口中选择“优化”项。

最后还是同第一种方法，“全选”所有帧，用鼠标把“结构”窗口中的人物拖到最左上角。这样就得到了更为精确的剪裁。

小结

第一种方法适合所有的GIF图的剪裁，做人物图时在画面四周保留2象素留白可以避免一些GIF剪裁后出现的“脚底闪烁”现象。记住，留白2象素是个好习惯。

第二种方法是最精确的剪裁，因为它是靠电脑计算得到的。不过在一些上半身动下半身静止的GIF图中（例如人物站立图）使用这种方法可能会出现“脚底闪烁”现象。

两种方法各有长处，其中第二种方法可以延伸出很多其他的技巧，例如从变化的GIF中提取变化的部分作为新的GIF等，当然，这些内容已不属于本文讨论范畴，还是留待各位读者自己去探索吧。

文/Yuuki
责编/Taka



炸弹王 (BOMBER KING)

推出时间：1987

厂商：HUDSON

机种：FC

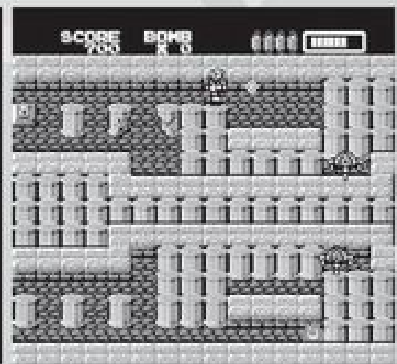
游戏类型：ACT

提到炸弹这类字眼，不由让人联想到前段时间发生的英伦惨案，据说为了避嫌这一事件，一些相关题材的影片不得不暂停放映，甚至一些游戏也因此而延期。看来这个世界真的很不太平，大家还是留在家玩玩游戏最安全。炸弹人作为 HUDSON 形象代表之一，在不断的更新发展过程中笼络住了一批批玩家。2 头身的 Q 型角色，充满童话色彩的场景氛围，都为该系列游戏的 “ 不良 ” 主题作了很好的修饰及中和。

这个《炸弹王》也是游戏界 “ 爆破专家 ” HUDSON 开发的初代 “ 战略武器 ” 之一。与广受大家欢迎的 “《炸弹人》系列 ” 不同的是，该游戏走的是科幻风格路线，具体情节不是很清楚，大致上讲述的是主角拯救一颗异化星球的事。而在系统方面，主角多了一支枪，炸弹则需要在消灭敌人后获得，有着数量限制。当然，在基本攻略上，两者基本一致。用炸弹炸开各种障碍物前进，并于其中取得五花八门的宝物提升能力。节奏的加快，使人感觉游戏非常流畅，但难度亦因此而提升，葬身于自己炸弹下的情况屡见不鲜。而场景的丰富，更使得大家对游戏的投入感加深，严林、宫殿等不同色调、风格的场景加上飞行器、骷髅、螺虫等敌人，这些都很好地表现了游戏的科幻氛围。







主角有着 HP 设定，随着时间流逝会慢慢减退，当然，这可以通过宝物来补充，不过对于炸弹是一击毙命的，千万小心。对此我们在游戏中要尽量进行直道爆破，投下炸弹后绕弯躲避是相当危险的。不过，由于主角被敌人撞击后会有一小会儿的闪光无敌时间，有时在逼不得已的情况下亦可采取这样的方式来进行强行爆破。



中华大仙 (CHUKA TAISEN)

推出时间：1989

厂商：TAITO

机种：FC

游戏类型：STG

《中华大仙》是 TAITO 早期著名的街机游戏，在街机上取得不错声誉后，顺利成章成为了家用游戏主机的移植作品。国内比较常见的一盘包含该游戏的合卡，似乎就是《中华大仙》+《眼镜蛇指挥官》2 合 1。

一如其名，该游戏的取材于我国古代的神话故事，从角色造型以及那朵筋斗云来判断应该是孙悟空吧。游戏的背景是充满古香古色的五行山、黄河、长城等名胜水墨山水画，而妖怪的造型也有着传统的古中国造型，包括那些戴着清朝沿帽的飞妖，还有碗妖、夜叉等。

游戏看上去似乎比较简单，但实际难度却并非如此。关键还是要在火力的提升上下功夫，要尽量取得游戏中的火力提升道具。除了常规火力提升外，游戏的另一个魅力就在于其中那些丰富多彩的法术。游戏中只要击下落雷童子（老公公）就可进入法术屋取得各种法术，最基本的包括四界火（产生 4 簇火焰护身，撞敌后消失，防守型法术）、炎二宝（主角上下方向发射火球，配合前方火力形成 3 向射击，升级后为炎三宝，增加后向射击）、火龙（与四界火相似，产生 4 簇火绕身一周，不过随后会飞出去）、地裂弹（向下投下弹丸攻击，升级后为地曲弹，触地后可反弹）等，当然，随着游戏的进行，还可取得更多更高级别的法术，比如分身、月光、乱月光、地平弹、凤仙花等等。

虽然今天看来该游戏是简单得不能再简单，但其独特的世界观以及新颖多样的法术设定在当时确实给人带来了一种新鲜感，更何况这是一个表现我国古代风的游戏，好好回味吧。





机器猫大冒险

(DORAEMON YUME DOROBOUTO 7 NIN NO GOZANSU)

推出时间：1993

厂商：SHOGAKUKAN

机种：MD

游戏类型：ACT

不知道大家能数出多少动漫世界里的人气猫呢，凯蒂猫、加菲猫、汤姆猫、功夫猫、机器猫（多啦A梦）……这些当中有可爱的、有懒惰的、有功夫出众的，而大家更喜欢的恐怕还得算那憨态可掬的机器猫吧，毕竟它身上那只百宝袋便揭示着通往幸福国度的王道啊，哈哈。藤子不二雄老师在日本漫画界的传奇想必大家都很了解了，《机器猫》里那个个充满想象力和渗透着温馨友情的故事经历了这么长的时间，至今读起来仍能让人觉得津津有味，这便是魔力的体现。



《机器猫》相关游戏虽然不如其原作那么受人瞩目，但在游戏中我们还是可以感受到原作的风格，MD上这款作品在画面上更是让人倍感亲切。安宁的日子总是难求，不知从何而来的魔法鼹鼠吸收了伙伴们的元神，由于机器猫为机器之身得以逃过一劫，为了拯救伙伴们，机器猫只身闯入了魔法鼹鼠梦之领域，在这7个领域展开冒险。

这是一个纯横向卷轴游戏，平日不擅运动的机器猫也被迫施展浑身解数闯关。面对众多可爱敌人，机器猫需要使用冷冻枪进行攻击，其后还可以通过冲刺键（A键）抓起敌人投掷出去，这也是基本的攻击手段。当然一些特殊道具也能在冒险过程中助机器猫一臂之力，比如竹蜻蜓可使机器猫飞行，战斗发条可使机器猫身体产生冲击力，拷贝机器人则可以让机器猫带上一个分身。在游戏中取得机器猫最喜欢的红豆饼后可增加1UP，另收集满7个星型徽章亦可增加1UP。所以说，道具的作用是很大的，除了善用各种地形障碍物取得它们之外，别忘了机器猫还可以使用大跳跃来实现更高的跳跃效果，具体方法是，一直按住下，直至机器猫身体发光后，再按跳跃即可。

大地枪声
(GAIN GROUND)

推出时间：1990

厂商：RENOVATION

机种：MD

游戏类型：ACT





在未来，人类社会过于重视物质文明的发展，而忽略了精神文明发展，虽然人们的物质生活得到了充分的满足，但却不时发生许多社会问题，比如青少年自杀等。通过调查，政府发现这主要是由于人们长期处于和平生活中而丧失了斗争的欲望和能力，于是便开发了一套虚拟战斗系统，希望以此来解决问题。然而事与愿违，由于虚拟战斗系统发生意外事故，许多正在体验虚拟战斗的青少年都被困于其中。在几次救援未果的情况下，政府挑选了 3 名勇士进入已失控的系统中，这也是最后的希望……

3 名勇士分别为阿斯拉、裘尼和贝蒂，每人分别拥有两项攻击技能，简单说来分为平面攻击（枪或矛攻击正面敌人）和立体攻击（如投掷标枪、手榴弹对付掩体中的敌人）。游戏中当一名角色牺牲后，还可以选择其他角色继续进行，最初只能在以上 3 人中选择，而随着游戏的深入，玩家还可以在各个关卡救出其他角色，以便在随后的游戏中选用。这也就涉及到游戏的攻略。一般而言，游戏有两种过关方式，其一是将画面上的敌人全灭随后强制过关，这一点只要小心行动应该不难办到，另一种就是将画面上角色救出达到过关目的（只要将该角色带着通过标记“EXIT”的地点即可）。这样一来，该游戏中实际可选用的角色达到了 20 名之多。



游戏的节奏并不快，这可能会令崇尚豪快流畅游戏感觉的玩家有所遗憾，不过游戏中的很多场面都颇具冲击性（各种奇怪的阵型会让人莫名联想到《霸王的大陆》里面的战斗场面），有时敌人更会铺天盖地涌来，而全游戏 5 大关、50 小关的份量也能让人玩个够了。

相关秘技

选关

进入游戏OPTION画面，将光标停在难度选择上，然后顺序输入“A、C、B、C”，成功的话便可在画面下方出现新的选关选项。



推出时间：1993

厂商：HALKEN

机种：SFC

游戏类型：ACT

《地底魔神》作为SFC上早期的ACT游戏，其中已融入了不少RPG要素，比如经验值设定、丰富的武器道具设定，因此将其视为ARPG亦在情理之中（其实有人将其称为SFC版《暗黑破坏神》呢）。游戏采用的是密码记录系统，这样在游戏时会有少许麻烦，这恐怕也属于最后一代使用该记录系统的游戏了。游戏的难度适中，这也是能捆住好些玩家的一个原因。





在遥远的过去和未来之间存在微妙的时空夹缝……一颗灾星掠过天际坠落在世界边缘，邪恶魔神ALCAHEST出现，随之而来的是混乱与毁灭。就在这世界存亡的危机时刻，一名剑士挺身而出，向邪神发起挑战。在世界4种守护之力的帮助下，剑士最终封印了邪神，逆转形势……千年过去，人们早已忘记了当时来之不易的和平，世界上的纷争从未停息。就在一次最大规模的战争爆发的时候，千年前那颗灾难之星再现，这也预示着邪神的复苏。随着地狱使者向世界发出昭告，一次新的人魔之战不可避免……

只需稍稍玩一会儿你就会发现，这实在是个非常精彩的游戏，人物造型很大，动作流畅，速度感也不错。游戏没有设定跳跃键，主角于各崖壁间的移动是通过地面上的跳跃机关实现，除了跳跃机关外，还有冲刺机关等，这些都是为主角移动提供辅助作用的。主角除了普通攻击外，还拥有冲刺攻击、回旋攻击等特技，另外，随着游戏的进行，还可以收得

其他同伴作为 NPC 共同行动（NPC 共计 5 名，包括巫师、公主、骑士、机械人、龙神），这也使得该游戏的战斗更具刺激性。对应不同场景，游戏中会出现各种特殊道具，比如防毒面具、照明灯等，有时当你无法通过一个地方时，很可能就是因为没取得某件特殊道具，不过对于这些，游戏中大部分都会有较为详尽的提示，所以大家大可不必担心。只要能顺利通过 8 个关卡的考验，你就可来到邪神 ALCAHEST 面前，世界的未来已掌握在你手中，来吧。



忍者战士 牙

(NINJA WARRIORS)

推出时间：1994

厂商：TAITO

机种：SFC

游戏类型：ACT



哪里有压迫，哪里就有反抗，这是人类社会发展亘古不变的真理。话说某超级大国曾经繁华异彩，然而随着新政权的上台，高压统治政策将国家推向了死亡边缘，暴君将人们彻底洗脑，剥夺他们的自由，要他们完全服从自己的统治。曾经赖以生存的社会基础完全动摇，国家变得如墓地般死气沉沉。好在希望之光仍存，在如此背景下，一个地下反暴政组织“革命军”展开行动，试图推翻这个政权，救人民于水火。然而，暴君政权的势力是何其强大，在其及时的穷追猛打下，革命军的行动处处受挫，组织的存亡也危在旦夕。在迫不得已的情况下，革命军只能采取最后的反击手段，那就是暗杀行动，该行动的主角当然就是我们的忍者战士们。

游戏采用的是单线横向卷轴模式，画面的风格以及某些敌人的设定让人联想到 CAPCOM 著名的《恐龙岛》。人物造型很大，动作也算细致，特殊技、投技、必杀技、防御技一应俱全，另外通过对敌人的攻击还可以累积能量，能量槽蓄满之后还可使用超必杀，魄力十足。游戏中可选的忍者战士共有 3 人（男忍 NINJA、女忍 KONOICHI、机械忍者 KAMAITACHI），不同角色按键组合招式会有所不同，而且他们之间的行动力、攻防能力也有较为明显的差别，比如女忍在举起诸如摩托等道具砸敌人时，动作就会很慢。

游戏的总体感觉还是不错的，不过在刺激感和速度感上与 CAPCOM 的“《快打旋风》系列”相比就要逊色许多了，差点忘了，还有打击感，该游戏的打击感稍显轻薄，很多情况下敌人一击就如同纸片般飞出去了，这也间接影响了连续技快感的发挥。不过要知道该作的容量仅仅 12M，由此也可看来 TAITO 对这个游戏的制作真是很用心的。愿入 SE 的 TAITO 在今后仍能为大家继续奉献更多的好游戏。





相关秘技

音乐测试

在游戏 START 画面，当“PRESS START”开始闪动的时候，按住“L+R”后按 START 键即可进入。

选关

在游戏START画面，当“PRESS START”开始闪动的时候，按住“X+Y”后顺序输入“Ax4、Bx4、A、B、A、B、A、B、A、B”即可进入。在选关画面再度输入该密码则可以选择特别关卡。

世界大赛车
(CRUIS'N WORLD)

推出时间：1998

厂商：MIDWAY

机种：N64

游戏类型：RAC

还是那句话，N64 上的 RAC 恐怕是其中的最大游戏族群。各种类型、各种风格，正统的、乱斗的，现实的、虚拟的，总而言之，N64 出色的多边形处理机能被该类型游戏表现得可谓淋漓尽致。《世界大赛车》无异于一场环球旅行，在这里你可饱览全球各地的美丽景观，拥有浪漫埃菲尔的法兰西、拥有恢宏角斗场的意大利、拥有古典城堡的德意志、拥有神秘金字塔的埃及、拥有超自然风光的肯尼亚、拥有渊源流长历史的中国等等，其中景色刻画的细致绝对会让你忘了竞赛本身。流连忘返吧，在我们这个美丽的星球。





游戏很容易上手，不过需要注意的是，游戏中各车辆之间的竞争会非常激烈，这里特指车辆间相互的摩擦对抗，高速行驶中经常可以看到一群车因为撞在一起而四向飞起，就如同体操选手一次高难度的跳马一般，空中转体几百度，然后平稳落地，那种感觉很夸张，也很刺激。在游戏的冠军挑战模式中，玩家就可以通过诸如此类的各种技巧来取得点数，以此取得更高评价以及开启一些新要素，将你的爱车改装得更强大。与许多赛车游戏相似，该游戏也有着快速启动设定，在发车指示“SET”出现的瞬间，快速按 A 键，同时按方向键偏左，即可快速启动以摆脱大部队的干扰，[illegible]觉真的很棒。另外在德国赛道的隧道某处，只要撞击左边的隧道壁，便可看到其上的一张隐藏图画哦，呵呵。



相关秘技

隐藏车辆

在练习模式各赛道达成以下成绩便可取得相应隐藏车辆。

赛道	时间	相应赛车取得
AUSTRALIA	1:49	SURGEON
CHINA	1:14	ENFORCER
EGYPT	1:07	SKOOL BUS
ENGLAND	1:46	BULLDOG
FRANCE	2:15	TOMMY
GERMANY	2:27	NEW YORK TAXI
HAWAII	3:47	MONSTA
JAPAN	2:48	ROCKET
KENYA	2:06	CONDUCTOR
MEXICO	1:46	HOWLER
NEW YORK	2:11	GRASS HOPPER
RUSSIA	1:58	ROCKET

其他隐藏要素

所需点数	相关要素取得
8	最高时速160，POWER LEVEL 2
20	车体颜色自由涂装
100	最高时速178，POWER LEVEL 3
150	车体双色涂装许可
500	最高时速189，POWER LEVEL 4
1500	最高时速208，POWER LEVEL 5
9999	游戏中最高时速取得，魔幻赛车

布鲁斯兄弟2000
(BLUES BROTHERS 2000)

推出时间：2000
厂商：TITUS
机种：N64
游戏类型：ACT



TITUS，这个不是SEGA招牌游戏《SONIC》里面那只小狐狸么，而且连造型也相似呢……不过该公司与前者似乎并没有什么联系。与爵士乐相仿，成形于1900年前后的布鲁斯（蓝调）是一种由生活在美国的非洲后裔所创造的音乐流派，也被视为一种纯正的民间音乐。布鲁斯的特点是自由，没有固定的旋律，因而很多没有音乐基础的平民大众也能较为轻松掌握，过去那些奴隶们在干活时也时常哼唱，曲调也由此代代相传至今。大家或许会问，布鲁斯音乐与这个游戏有何关系？看看游戏名吧，我们的主角埃尔伍德便是该音乐的爱好者，在游戏中我们也可感受到各种音乐要素，并享受布鲁斯音乐的熏陶。



故事从我们的主角为了参加乐队活动而越狱开始，在游戏中需要四处收集音符来谱写一首完整曲目，这样便可完成该关卡攻略。至于技巧方面则没什么好多谈的，这是一个很简单明了的游戏，也没什么高难度的解谜要素，在走投无路的时候只要注意下四周的障碍物或许就能找到突破口了。



相关秘技

无限生命

在关卡CHIGAGO里，用灰色扳手打开一个下水道口，在里面可以取得两条生命。当你出来再度进入时又可获得两条，反复进入即可取得无限生命。

"秋"风落"叶""原"来最美

文/HAPPY 仔
责编/Taka

日本著名电器街 Akihabara 秋叶原

秋叶原的秋叶男

最近有一部人气极高的日剧，名字叫做《电车男》，很多朋友应该都已经看过了吧，笔者也是每星期都第一时间从网上下载片子来看。剧情可以用一句话概括——"癞蛤蟆吃到了天鹅肉"，当然，我们不求也不可能做上一个同样的美梦，不过从中可以看出一点，决心与真诚是恋爱决胜的重要要素，从这层意义上说这部片子也并非完全 YY。拨开主剧情，片子里还有着很多很多的有意思的组成要素，比如主角山田刚司与其两个死党组成的"秋叶三人组"、那群性格各异的 OTAKU 网友、超个性的阵釜美铃小姐，还有"偷鸡不成蚀把米"丢了两颗钻戒和两部 LAN EVO 的樱井和哉……角色们略显夸张的表演将这部轻喜剧变得可口无比，只言片语可不能把其中的精彩一一再现，况且《模拟地带》也不需要影评，我们只需要将其中的关键词提出来，那就是"秋叶原"，没错，我们今天的主题。





其实对于广大电玩动漫迷而言，秋叶原已经不是一个陌生的名词，我们经常可以从报道上看到某某游戏的首发式往往就是于这个著名的电器街举行，而在《电车男》中，山田和他的死党更是每周都要例行公事般前往秋叶原或采购或游玩。之前日本还推出了一本名为《秋叶原完全旅游指南·寻萌》的 OTAKU 淘宝必备手册，里面几乎网罗了秋叶原所有的"萌之宝物"，这也是秋叶原带来的额外商机之一吧。

秋葉原 Welcome to Akihabara

秋叶原究竟有着怎样的魔力呢，它的前世今生又是如何的呢，如果你有兴趣又苦于无机会亲身前往日本一探究竟，那么不妨随着笔者一同，于字里行间和图片中寻找答案。

秋叶原起源

日本的大江户最热闹的是什么？是熙熙攘攘的庙会以及色彩缤纷的烟火么？不不，可千万别太乐观和浪漫，"江户最大的热闹就是火灾和吵架"，这可是日本民间权威的总结陈词，而在二者之间又以火灾最令人头痛（这也造就了现今日本消防技术的世界领先水平，如今日本人还为东京频

繁火灾起了个雅号——“江户花”)。为了祈求火灾的减免，1870年，一座用于镇火的神像“秋叶大权现”由富士山脚下的静冈县迁自东京，人们如获至宝，并立刻虔诚地修建了一座镇火神社来供奉这一神像。当时这座镇火神社就叫做镇火原，之后改名为秋叶神社，再传称下去便成了今天的秋叶原。到了1890年，随着当地车站“秋叶原”的建立，这个称谓便由神社名正式转变为地域名。

秋叶原发展历史

受益于明治政府的工业化政策，许多电器产品和无线电元件生产企业替代原有的纺织、化工企业，渐渐成为了秋叶原的主角。然而在发展势头利好的时候，第二次世界大战如同恶魔般将这里无情化为荒凉的废墟，虽然炸毁的厂房可以再建，烧掉的商品可以再生产，但刻在人们心中的伤痕却不是说愈合就能愈合的。因此在战后的很长一段时间里，秋叶原的发展积极性都始终没能恢复，物质的匮乏也使这里变成了“黑市”。后来不知是由于“秋叶大权现”的显灵，还是得益于这里得天独厚的便利交通，很多商人包括电器批发商又慢慢向这里汇集，渐渐形成了一个露天商市。到了1950年，这里全部百来家的商店里，电器商店就占据了半数，而当时最热门的商品就是收音机了。在随后的一段时间里，由于美军占日指挥部需要扩建主干道，因而这些露天商店都纷纷被勒令撤除，不过这并不是对秋叶原商业发展的打压，相反这时在秋叶原已经建成了许多颇具规模的商店，这样原来的露天电器店都有了自己的归宿，这也就是秋叶原电器街的最初雏形。

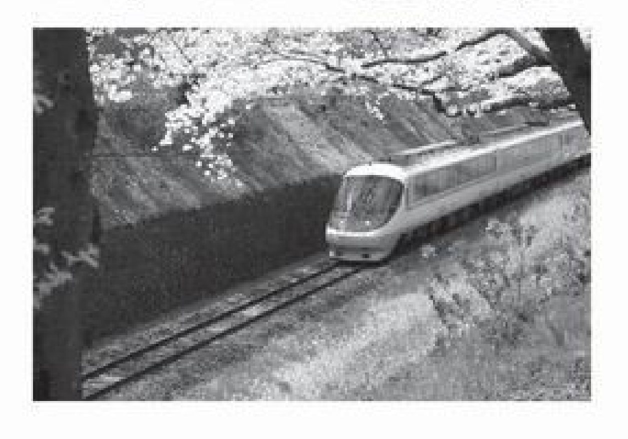
收音机的统治时代持续了没多久，黑白电视机便粉墨登场，与其有着同样影响力的还有电冰箱和洗衣机，这是在上世纪50年代后期。由于商机热点不断，秋叶原有了很好的持续性发展，资金的回收和再投入让这片宝地更规模化、规范化，一些林立高楼的落成和步行区的设立似乎也已刻画下了秋叶原未来的美好轮廓。到了70年代后期，黑白电视机的升级产品彩电以及音响等高档次家电产品陆续登场，与它们一道为人们所渐渐熟知并接受的就是各种优秀的家电品牌，东芝、日立、松下等等。其后这些电子企业凭着自身出色的技术力量和售后服务，使得自己的产品很快便享誉全球，很多或出差或旅游的外国人都会在日本购买一些自己中意的电子产品，而他们的首选购物场所自然就是秋叶原。随着这种形式的广告影响力的扩大，商机也越滚越大，于是便渐渐成就了今天的“电器王城”秋叶原。

产品的更替展示着秋叶原的变迁，50年代的收音机、60年代的黑白电视机、70年代的各种基础家电、80年代的大画面电视，从90年代至今，游戏软硬件、动漫周边产品以及IT产品渐渐占据了统治地位，虽然秋叶原的年岁越来越大，但其生命却越发年轻化。



秋叶原地理位置

秋叶原位于东京市区东北部的千代田地区，离“寸土寸金”的著名繁华区新宿和



银座都很近（离新宿不到 10 公里，离银座则不到 5 公里），而对于外地乘机到东京游览的朋友则有着近 70 公里的距离，不过这并不是问题，因为日本发达的电车干线将各地紧密地网系一体，简单说，乘坐电车几乎可以到达日本任何地点，包括白雪皑皑的北海道和骄阳似火热浪翻滚的冲绳。由于秋叶原处在东京市环城电车山手线上，所以游客可以从东京站、上野站或其他山手线电车站乘车抵达，完全不必为“迷失东京”而担心。



秋叶原扫描

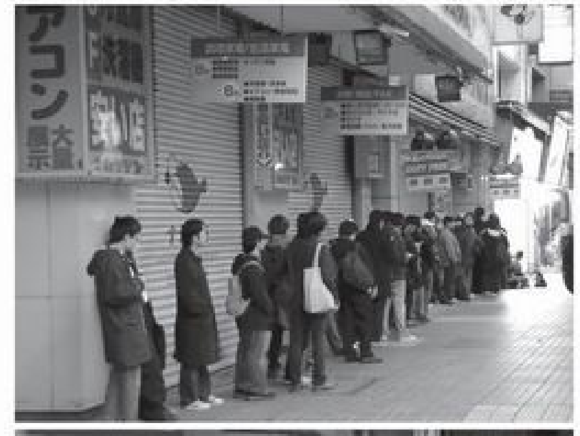
俗话说“浓缩才是精华”。秋叶原虽然举世闻名，然而其真正的地域面积不过只有 400 米 X 800 米而已，只需半小时左右的时间便可环绕其外围走上一周。但如果你想要在其中作一番仔细的探究，那可就不是一时半会儿能做到的了，因为在这里可是云集了逾千家的电器专销店。只要站在主街道入口放眼望去，你就会被迎面而来的秋叶原特有风情所迷倒。充满创意的五颜六色的广告占领了建筑的楼顶和上



层，再加上一些氢气球的点缀，形成了一道靓丽风景，这确实很能激发人们的购买欲望。广告遮掩下的楼群整齐林立，在这里面汇集着各种大大小小的专卖店，以及大型的连锁百货商场，顺应市道需求，这里也有一些贩卖二手商品的小店以及路边地摊。各个商店里的店员都有着相当丰富的专业知识，能对顾客作出详细的介绍及解答，而且在很多店里还配置了能使用英语、中文、韩语等多国语言来接待顾客的店员，这也大大地方便了海外顾客购物。在大部分大型电器商店内，同一张发票金额超过 1 万日元可以当场办理退税，放弃退税将会有 5% 的损失。如果购买低价商品，几个人还可以合在一起计算。因此，秋叶原并非很多人想象中的“电器败家子”们的专署领地，在这



里照顾着各阶层多方面的顾客，更像是一个全民交流的商务领域。



秋叶原的各种促销活动也很充实，而人气最旺的时期莫过于每年夏冬各一次的电器节了，届时这里也将变成秋叶OTAKU们的天堂。除却这两大节日，在平常也不断有着大小不同的沸点，由于秋叶原能吸引顾客，营销效益好，众多日本厂商也都把营销宣传的一个重点放到这里，比如著名游戏的首发式，我们经常在杂志上看到诸如“秋叶原在燃烧”一类的报道，这也是形容其当时的火爆场面，许多人为了第一时间抢购到心仪的游戏，往往会在销售当天的凌晨甚至头天夜里就于商店门口守候，值得一提的事，虽然大家期盼的心情都不言而喻，但都能自觉有序地列好队等候，这也是日本玩家素质的一个体现吧，远远望去，这条条“人龙”就如秋叶原的筋脉，支持着其健康快速成长。人气动漫专题展会也是很常见的活动之一，当你走在街上迎面碰上一个貌似“青蛙军曹”或者“赤色彗星夏亚”之类的家伙，千万不要惊讶，因为在日本，COSPLAY已成为一种很平常的流行文化，更有甚者还会以一身COS打扮去上学呢。

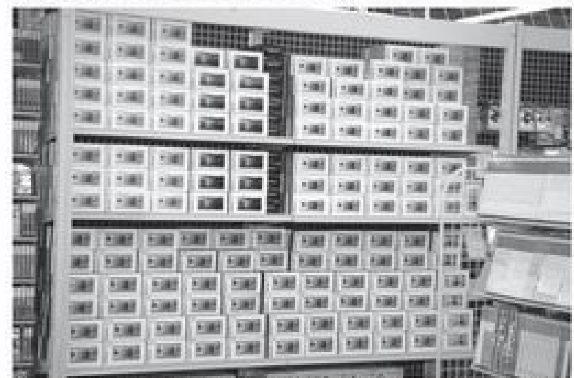




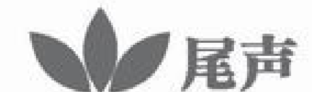
说到具体的商品，“电器街”的称谓已为其做了准确的概述。家电、音响、电玩软硬件、动漫周边，以及各种IT产品等等，如果你是一名老牌电器发烧友，可能还会为这里存在的一些过去的古董电器产品而感动。如果你并不想购物也没关系，这里还有着众多的电玩机厅，倘若一时技痒便可好好发泄一番，虽然在大家印象中只有新宿这些核心区域才代表日本机厅最高水平，但谁又能肯定这不







夜幕降临，渐渐平息了秋叶原白天的繁忙与熙攘，璀璨的灯光亮起与繁星交相辉映，展示了其另一面的魅力。



尾声

在与国铁 JR 秋叶原站毗邻的总武线高架路下面，有着两幢相互连通的四层楼建筑，这就是当年的“收音机中心”，它们是秋叶原的“元老”，是秋叶原成长的奠基人，而 COMIC TORANOANA、多庆屋、BICCAMERA 等这些后辈的崛起则很好地续写着秋叶原的生生不息。今年 9 月 16 日，日本最大的家电批发店“多媒体AKIBA”正式降临秋叶原，而其最惊艳的第一时间座下客便是新一轮家用游戏主机大战的主角之一——微软的 XBOX360！看来这座散发着强烈时代气息的超大型商场将在新世纪里引导秋叶原冲向另一个高峰。

最后还是引用《电车男》里一句台词来作结语吧——“秋叶最高”！

是一块卧虎藏龙之地呢。当你被沸腾的闹市折腾得有些疲劳了，也可到这里的诸如咖啡店等场所享受片刻的安静，当然，这里的服务生 MM 往往也都是 COS 打扮哦，趁机大胆邀请她们合照一张吧。



文/花田刚
责编/Cotolo

Happy! Mario 20th SUPER MARIO BROS.

不败的水管工神话

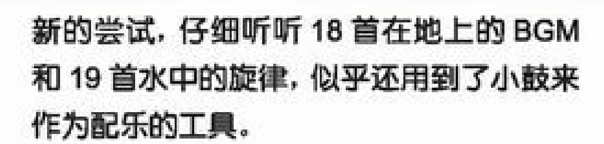
马里奥20周年纪念音乐收藏集

1985年9月13日，一个游戏界的奇迹诞生了，它的名字就是《超级马里奥》。他的创始人宫本茂，现在也已经成为业界叱咤风云的游戏设计大师。在当时可能谁也不会想到，这个以宫本茂当年在留洋打工期间的朋友为形象创造的游戏人物，居然凭借游戏本身的魅力征服和打动了无数人。不知不觉中，马里奥距离游戏首次发售已经有20个年头了，在今年任天堂于11月发售的月刊《DREAM》中，专程附送了《超级马里奥20周年》的音乐收藏CD，这也让众多喜爱马里奥的朋友们从音乐中再一次回到了那个由水管工、坏蘑菇、飞天乌龟以及魔王库巴组成的童话世界中去。

附赠的CD中一共包含46首曲子，它们分别来自于“《超级马里奥》系列”著名的6部游戏中，累计播放时长达到72分钟之久。音乐总策划由近藤浩治和田中しのぶ两位大师担当，用多种乐器辅助的效果，重现了马里奥当年的辉煌，让听者身临其境。



CD中的1-7首，是系列的首部作品，也是系列最知名的一作，FC版《超级马里奥兄弟》里面的插曲，前面的三首可以说是我们再熟悉不过了，几乎每个第一次接触这个游戏的人，都必须完整地将这三段音乐听过一遍，从这三段音乐里面更是直接体现了游戏的精髓。后面几段分别是海底、城堡、过关、GAME OVER的主旋律，在当时来说，这样简单的音效已经能够体现出那种童话般世界里各种不同情景下的氛围，玩过本作的朋友相信听了之后会感动得流泪吧。而第8首，是任天堂磁碟机版的《超级马里奥兄弟》通关音





乐，借助磁碟机的音源，音乐的回旋和纵深感变强了，让我们能够感受到历尽艰辛终于通关的成就感。

第9-16首，是来自于FC《超级马里奥兄弟3》中的游戏插曲。当时近藤浩治提出了在音乐中强化打击乐器效果的意见，配合本作卡通化明显加重的风格，收到了极好的效果。玩过本作的朋友都应该记得在地图选择画面那轻快的打击乐，以及在冲刺终点的时候配合明快的曲风，让人感觉到一种完全不同于前作古典的马里奥风格。《超级马里奥兄弟3》增加了大量的游戏场景，像沙虫横行的沙漠、布满炮台的甲板等等，这些场景再配合上打击乐器调配出来的乐曲，让人感觉在这样的世界中冒险是多么的惬意。



第17-25首，是SFC版《超级马里奥世界》中的游戏插曲。如果你还没有玩过本作，赶快打开模拟器去体验吧。充满童趣的世界从那轻快的主题曲中就可以听出来。随着SFC主机性能的提升，游戏的音乐也升级为PCM音源。虽说马里奥的形象始终没有多大的改变，但游戏的音乐却在每一作都会有新的尝试，仔细听听18首在地上的BGM和19首水中的旋律，似乎还用到了小鼓来作为配乐的工具。

第26-34首，是N64版《超级马里奥64》中的游戏插曲，任天堂将马里奥这个招牌形象第一次3D化就获得了巨大的成功，这其中游戏的配乐功不可没。与游戏上的创新一样，《超级马里奥64》在音乐上的创新也是可圈可点的，为了营造游戏身处洋馆中的气氛，大部分配乐都采用了比较活泼和喜悦的风格，仅仅在雪地和海底等几个空旷场景中，我们才能够感觉到过去的系列游戏中那种冒险的曲风。几段与游戏中的NPC竞赛的配乐，以及变身为金属马里奥状态时的音乐，都给人留下了深刻的印象。



最后12首，是来自于任天堂的最新家用主机NGC上的《阳光马里奥》中的游戏插曲。由于该游戏笔者没有玩过，所以不好过多评论。不过一些插曲还是以前的经典音乐经过重新混合制作而成的，而且新加入的不少角色都有这自己所在区域地点的音乐和主题曲，看上去都是能歌善舞的类型。既然是20周年音乐收藏集，收录其中也不算什么大惊小怪的吧。

本期光盘中收录了该附赠光盘的APE版本，音质高达600多KBPS。用播放软件FOOBAR直接载入CUE文件就能播放，如果嫌文件容量太大，也可以用转换软件将其转换为MP3格式来播放。

EZ聊天室

全国各城市农村矿区农场街机电子游戏厅索引！

主持人/Rjaja
责编/Taka

各位模友、玩家，好久不见！说到现今的街机业大家估计会不约而同大叹一口气，确实，在TV游戏、掌机游戏、网游、模拟器等狂潮的冲击下，街机的存在感已不如从前，不过街机厅里那种特有的氛围，表演感以及成就感却是窝在家里所不能体验的。特别当你来到一个陌生的地方，多半会为找不到街机厅而烦恼，浑身功夫无处发挥确实让人倍感郁闷。所以，我们今天的议题相信广大街机迷一定会感兴趣（特别是“流动型”街机迷），废话少说，欢迎大家进入聊天室。

fade to black（花菜：伟大的贝司手＋木马乐队铁托＋街机游戏爱好者）

作为EZ游戏社区街机天堂的版主，希望能为大家办一件实事！如大标题所示！跟贴的朋友请列举出你所知道的城市的游戏厅的位置（尽量具体，因为有些确实不好找），如果有代表性的或者比较稀有的机台也请列举一下，如果能提供价格那就更好了。我会不定期将跟贴里边的有价值的内容移动到主贴，方便大家查找。下面首先列出我所知道的地方。（该信息继续更新中，http://bbs.emu-zone.org/showthread.php?t=284655）

山东济宁
1. 太白中路与共青团路交叉口路东南华联商厦地下一层娱乐城。（豪血寺2代外传最强传说、豪血寺1代、圆桌武士之铁甲英豪、恐龙2代、恐龙3代、名将、铁钩船长、惩罚者、摔跤霸王。一元两币，多数机台两币一次）
2. 光河路与科苑路交叉口路东南赛玛特购物广场南楼地下娱乐城。（街霸2CE、名将、西游记群魔乱舞。一元一币，10元20币）
3. 光河路与共青团路交叉口路西北新体育馆篮球馆南侧，可能已不存在。（豪血寺2代外传最强传说）

山东济南
1. 泉城路与趵突泉路交叉口路东南百乐游艺。（街霸2CE、民国教育委员会）
2. 泉城路青龙桥向东200米百乐游艺。（问答365、SSF2、立体街霸1）
3. 经四纬一路地下人防商城。（口袋战士）
4. 花园路与山大路交叉口向北400米路东。（8人街霸、星宿格斗黄飞鸿）
5. 山师东路与和平路交叉口向南400米路西同基游艺。（SSF2T、SFZ3、SFZ2、口袋战士）
6. 山师东路与和平路交叉口向南400米路西宏泰娱乐城地下。（名将、圆桌武士、街霸屠龙）

江苏苏州
1. 阊胥路北首石路太平洋商场地下。（名将、街霸2T、SVC、龙与地下城、坦克大战）
2. 葑门西街（莫邪路）葑门桥向南500米路西游戏厅。（中国龙1、街霸2CE、圆桌武士、赌马机、三国战记之七星转生、街霸方块）
3. 吴中东路与东吴北路交叉口路东北二层。（口袋战士、圆桌武士、三国战记2）
4. 桐泾北路与虎丘路交界处向北30米路东游戏厅。（西游记释厄传、街霸2CE、名将）
5. 南园北路与竹辉路交叉口路东南二层。（口袋战士）
6. 南园路南园桥向南300米路西。（SFZ2）
7. 新区邓蔚路苏州科技大学南门旁边。

上海
1. 卢湾区徐家汇路中段路南卢湾区工人文化宫二楼。（CVS2）
2. 江宁路与北京西路交界处附近路西四楼烈火游戏厅。（SF33、HSF2、立体街霸2plus）
3. 四川北路与虬江路交界口向北路东电影院附近。
4. 龙华乐购向北约500米路东。
5. 宝山区吴淞镇52路终点站附近长江路848号路南小区内。（街霸降龙、SFZ3）

北京
1. 西单文化广场地下77Street。（SSF2T、GGXX、太鼓达人）
2. 阜成门地铁出口万通商场顶层。（街霸33）
3. 王府井新东安市场。
4. 王府井路西Taito。
5. 通州区西门中山路路北。（全部是麻将机）

殷克友(Loli奶奶变身)

广东深圳

首选东门一带，靓仔靓女多，东西便宜，好吃的也多，翻版货多，购物休闲一站完成……

1. 东门：本色酒吧旁边一点，地下；九龙城附近，地下；西华宫一楼侧厅；太阳百货顶层，好像改成动感影院了。东门一带比较多，除西华宫外，一般都在楼上或者地下，仔细找。1元/币。

2. 不少城中村都有，要仔细找，如果不住那里就没必要去了。一般以CPS1、CPS2、KOF为主。多数玩家是在附近居住的人。

3. 关外：布吉，宝城都有，但是地址我记不清了，只是路过，没进去过，但都不是很冷清的地方。

ddyy熊(模拟天才)

上海

卢湾工人文化宫算是全国最强的了，什么都和国外同步，梦游美国、头文字D、VF、CVS等有新作出来时都有高手通宵练习，铁拳高手们也都在那聚会。5角一币买20元送十币 24小时营业。

江宁路的烈火，处于黄金地段，机器也很新，不过铁拳5目前还是没进。STG和VF、SF等论坛都有高手在那聚会 5角一币多买不送，24小时营业。

claw(海贼)

江苏南京

新街口工人文化宫1楼，一块钱2个B，就是靠近莱迪广场的那个地方，机器比较多，而且基本都是些新游戏。偶尔看到老的机器也是那种没模拟的，例如雷电DX这类。拥有Dragon Blaze和大往生、斑鸠这些小店铺不常见的机台。这里STG高手比较多。一般来说晚上2点左右打烊，早上10点左右开门。

日日野再生(真模拟疯子)

济南总火车站，我补充印象很深的几个游戏：VAMP1/2、丝绸之路、美女台球、R-SHARK等20多款游戏，最新的IGS的游戏几乎都有（人防商场那）。

邹城市城里娱乐城（古塔小区），有SAMMY2005最新作品，还有很多CAVE的STG作品，不过彩京的还是济南的多。

claw3in1(模拟侠客)

山西太原

我知道的只有两家，其实也就这两家还可以。而且这两个地方离得很近，都在柳巷（太原的商业街）里。欢迎大家来太原的时候去看看。

一是联洋百货顶层（1元1币，多买不赠）。有：VR COP3、太达、死亡之屋2、梦美、大卡……还有几款音乐游戏及一些老KOF之类。

二是华宇顶层。有一些什么汽车、摩托车、自行车（全是带轮的）一类的框体，还有两台NAMCO的用类轨迹球的东东来控制小动物赛跑的。还有若干街机上的模拟器（就是那种可耻的N in 1的那种）！

Lucifer Won(闪之光暗的求索者)

天津

华联商场顶楼（市区）：1元4币，基本的经典街机游戏全有！

麦购商场顶楼（市区）：1元X币，基本的经典街机游戏全有！

西青区（郊区）：基本上各个村庄都有自己的街机厅，就是机器太少，五六台的样子，以CPS1&CPS1.5为主！

megaman(I'm a game boy)

我就先说说北京的“稀有品种”吧。

SF33：万通商场（地铁阜成门下，其他方式参考地名），西单文化广场下77街（地铁西单下，其他方式参考地名）。

GGXX：西单文化广场下77街（地铁西单下，其他方式参考地名）(#RELOAD版)，西单华威商场顶层（地铁西单下，其他方式参考地名）(ISUKA版)。

泉413(模拟小子)

来南京不来大富豪等于没来，位于鼓楼车站、鼓楼麦当劳旁。一元2币，KOF97、98、02、NW、立体街霸、CVS、SVC2、SS2、SS5、GGXX、头文字D、战国传承3。

chatnumen(模拟侠客)

上海广元西路近宜山北路的正阳游戏房（前正阳保龄球馆）是个很不错的地方，里面的机器够新而且有专业的机器维修人员。头文字D和OUT RUN2加强版2个赛车是主打，头文字D大概有20来台，OUT RUN2加强版大概有10来台，还有那个最新的插记录卡的湾岸赛车4台。能找到那么大规模赛车的机房几乎就此1家了，而且该游戏房是号称要赶超卢工和烈火的。

DEEK(暂时允许登录)

广州

坐地铁到烈士陵园，进入流行前线，有家南梦宫的说，很强！里面居然有台粤语版的徐徐大作战，还可以三人一起玩。

njc110(随便逛逛的人)

南京夫子庙还有家比较有特点的店，大概位置在夫子庙西面。里面好多大型机，比如踢足球啊（有个气不足的球让你往屏幕上面踢点球），还有模拟飞机，可以360度转的等等（我所见没有几个玩过不想吐的），玩厌了普通的街机就来试试这个。不过稍微贵点，是按点数来玩游戏的，具体忘了。

kokof266(模拟小子)

湖南的不知道有人熟不熟？我是衡阳的，我所知道的地方的游戏还比较多——城市英雄游戏厅！游戏很多，5角一币，三国2、释厄传super、KOF全系列都有，高手也很多。

小熊毛毛X(露雳神兵)

山东青岛

东泰佳世客商场二楼、台东八路妇女儿童用品批发市场地下、台东威海路步行街美食街、市北区市场三路振业大厦一楼。

gosiar6403(模拟小子)

北京

1. 官园（车公庄）。少年儿童活动中心里，靠近电动碰碰车边上有个铁皮房子，里面就是游戏厅，好像2毛3毛一个币，时间太久全忘了。是我所见过机器最老最经典的街机厅，都是CAPCOM，TAITO主机版：战场的狼、魔界村等。

2. 动物园，就在电影院边，离动物园就隔个铁栏儿，往里使劲走就是老莫（莫斯科餐厅）。机器都是大众化：三国、四国战机之类的。

3. 百盛顶层（复兴门）。里面有：街霸ZERO、梦游美国、VR战士、格斗之蛇、VR赛车。价格超贵，2元一个币（95，96年啊！），最可恶的是梦游美国要投3个币才成。

4. 城乡华昂顶层（公主坟）。里面的机器要比百盛的多，有不少Namco的机器，像时空特警（光枪）、铁拳。SEGA有刑事快打，数量和规模跟西单华威顶层的差不多，毕竟母公司投资方都是华远房地产公司。价格也恶劣，2元一个币。只不过，城乡华昂里的梦游美国和VR赛车只用投两个币。

5. 北展（北京展览馆）。出了建工学院大门，往北100米不到，麦当劳边上就是。里面机器不多，有天堂之门、合金弹头，算下来超不过10台，但竟然还有VR赛车！五毛一个币，VR赛车要两个币才成，但相对百盛，华昂，已然是便宜多了。

6. 官批（官园批发市场）。其实这里原来跟阜成门的万通一样，是购物中心，也有街机。跟双安，长安都是带"安"字的商场。但没多久就倒闭，投资方东安集团学万通，也将这里改成了批发市场。

7. 隆福大厦。就在电影院附近，具体地点，年代实在想不起来了，抱歉。里面好像有个可以4个人一起玩的游戏：落日骑士（KONAMI出的西部枪手类型游戏）。

8. 前门。记得有次看"北京特快"（新闻），里面报道了前门附近有真正日本SEGA开的机厅，但后来由于懒，外加考试，就没去成。

9. 蓝岛。朝阳区去的不多，就乘着去工体游泳的时候，去过几次。蓝岛顶上的那个机厅，全是90年代后期出的机器。

10. 西单华威（购物中心顶上）。类型差不多，但开业时间要晚于上边提到的机厅。大概是97，98年之后的事情了。品种当然要比前辈华昂多。后来又增加了快餐店，卖电脑配件，搞得乱七八糟的。99年左右好像又从新规划了一下，电脑配件被分了出来。

clark721(模拟小子)

湖北黄冈（我都寒碜了，都是大城市的，最小也是济宁），体育路一带，黄商购物中心3楼，还有青云街有两家。

wellso(模拟天才)

四川成都

理工大学旁。KOF97、KOF98、恐龙岛、圣剑三国、1945，3角1币。

新南门。成都KOFER高手聚集地。

广东深圳

东门一带的九龙城（97天堂）、米奇（华城内，KOF系列、头文字D）、法拉利（地下，什么都有）、太阳广场（顶楼，跳舞机为主）、水手（已关？），都是1元1币。另外还有，梅林民润斜坡下的梅林游戏中心，1元2个，KOF系列、三国战记，休闲类的很多。

hljkkk(模拟侠客)

江苏无锡

市中心各大商场地下室，只要是地下室基本都有机房；大小菜场里面；乡下隐蔽的人家；各个小区附近；还有八佰伴顶楼，算是无锡最大的机房了不过1元1币，我都是从别的地方买了币再去那打的！（嘿嘿，好孩子表学哦！）反正我周围都是机房，仔细一找就能找到好多。

yykof(消隐中 >_<)

SF3.3我原来在合肥的安庆路上的梦幻电玩（不是卖游戏机的那个JS店）看到过，不过杆子不灵，1元一币。

rena_tanaka(模拟天才)

苏州

工人文化宫，向内一直走即到，有三国战纪风云再起等各个必备游戏。石路，亚细亚商场对面地下室（我见过的最大的了5元20币）。竹辉桥东向北约200米，有一家，中等。

无锡

市中心商业大厦对面，上岛咖啡地下室，机器绝对好！无锡最好，我目前见过的最好的，有风云再起等。南禅寺，穆桂英小吃店门前30米超时空娱乐，机子摇杆不太得劲，BOSS不太肯修，不过规模较大。

asdfasdfok(雷电快打传说)

上海东昌游戏房，还有崂山西路东昌电影院旁，三国战纪高手聚集地。

elico(模拟侠客)

宁波我常去的就2家，一家很小，在柳庄，城市广场下面，里面只有97、98、名将、三国1、西游记，都是些老的掉牙的游戏，由于离家较近，常去！1元4币（好怀念以前的老柳庄）。另一家在翠柏菜市场下面，具我所知应该是宁波最大的了吧，里面有西游SUPER、风云、群雄、97、98、威虎战机等，最新机一台都没有，基本都是1、2年前的货，迄今为止未见到过任何一个高手。

o.n.s.(猎狐狸犬)

沈阳

头文字D相关：和平区西塔一带，延边街上原来有家"红番区"，从此向西走（延边街与西塔街之间的道路），西塔再就业市场的斜对面。一楼机厅，2楼网吧。

街霸3代2nd相关：第一处，每家玛2楼，和平区，十二线（皇寺广场）；第二处，兴隆大家庭5F，室内公园，沈河区，中街。

读者 周侠

各位大大你们好，我是重庆的一个读者，这一期的模拟地带真的是给了我莫大的帮助，我 11 年前买的土星，现在已经坏掉了，一直想从网上下一个 SS 的模拟器，但是都下不到好的，不是设置困难就是根本玩不了游戏，这次贵刊介绍的模拟器真的太好了，我有好多想玩的 SS 游戏，谢谢各位，辛苦了。~！

但是在介绍模拟器的说明中，我找不到 SS 记录卡的设置，我不知道记录卡是在什么地方存放的，我怕格盘的时候一起把记录删掉了，拜托大哥们帮帮我，还有就是，土星里的本体记录和记录卡是怎么区分的呢，都放在什么地方呀~？

谢谢各位大哥了，帮帮我，我期待您的回信，我焦急的等待中~~~~

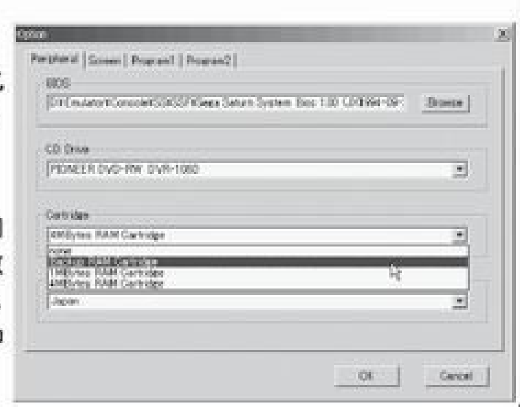
小编 答

土星模拟器的记录方式分为内部记忆和外部记忆，内部记忆采用的是机器本体的存储空间，外部记忆采用的是额外的记忆卡。

以 SSF 模拟器为例，模拟器根目录有两个文件：

ExternalBackupRAM.bin 和 InternalBackupRAM.bin

前者是外部记忆用的文件，后者是内部记忆用的文件，它们都是模拟器自己生成的。你也可以在记忆空间用完之后将它们改名拷贝到另外的地方，再次运行模拟器又会自动生成一个文件了。模拟器中的的记忆相关设置请到 OPTIONS 下面如图所示菜单中就可以看到了，具体的设置过程请参见杂志第 21 期新手学堂。



有问必答

从这期开始有问必答这个栏目重新开张，读者有什么问题不要忘了发信到杂志电子信箱中与我们联系啊，无论是建议还是批评，我们都会一一采纳收集吸收，将杂志办得更好。

责编/MAXMAN

读者 coolman

各位主编大家好。本次来信目的有两个：一是请各位救救我的命；二是耽误各位点时间（狂汗中……，直到看到下期贵刊止）。原因如下。

今天下午入手贵刊 VOL.23，被最下面的标题所吸引——“最终幻想 7 汉化专题”。皆因本人自开始游戏生涯之初，就被 FF7 所感动。虽然英语不咋地（汗），但还是被深深深地感动着……。自有了模拟器以后，就一直在寻找两个游戏：1、FF7 汉化版；2、忍者武雷汉化版。听说网上有，就是一直没找到。深怪自己太笨。直到今天，托贵刊之福入手。借此对贵刊表示深深深的谢意！！！

回家中第一要事，就是按贵刊所述，安装 FF7。但到了需要点“自动播放”时，兴奋瞬时转变为愤怒！！！是对自己。点了“自动播放”后，永远提示“用以下哪种方式进行”——“Play Media Files”、“打开文件夹以查看文件”、“不执行操作”，始终无法继续。郁闷！！！……请各位大发慈悲，救我一命！！！啥都不说了，都是眼泪啊……

再次谢谢谢谢谢你们的大恩大德！！！祝龙马精神、万事胜意！！！

小编 答

如果你的系统是 WINXP，很有可能在用虚拟光驱载入 ISO 景象文件的时候出现下列提示，这是系统正常的反应，不涉及游戏安装过程。这时候只要点击取消就行了，无需多虑。

还有就是 MD 的忍者武雷的汉化版，至今没有出现过。

读者 非羽在飞

本人既是狂热的模拟器游戏的玩家，也是《模拟地带》的新忠实读者。我从好久开始就一直在找寻家用模拟机 ps 模拟器游戏—北欧女神吉连之野望（战略）的游戏压缩包，但是一直没有找到（哎！只是再想玩一下曾经玩过的经典游戏），好难找啊！

我想咨询一下，贵刊以前出版的杂志附带碟片中是否出过这两个游戏的压缩包啊？要是有的话，还可以买的到吗，要怎么样邮购呢？（由于网络不通，所以只能靠买杂志这个渠道拉）

拜托拉，您们是我现在唯一的希望拉（5555555555），我在此求求您们帮帮忙拉————（给我指条路吧！）

小编 答

这两个游戏相关的文章之前杂志都有过介绍，不过它们的 ISO 之前都没有送过，如果以后有相关的题材我们会考虑的。

Cotolo

前几期杂志没有了责编小记，大家会不会觉得不大自在。实际上在下比较反感那种将编辑美化为明星的炒作手段，所以也就不太在乎这点小版面，当然也与杂志的栏目分配不精确有关。实际上编辑也是普通人，有自己的喜怒哀乐，他们在年龄上也许比各位读者大很多，或者小很多，也许曾经和你擦身而过……但之所以我们能够聚在一起，能够有共同的话题，是因为杂志，因为杂志中有我们都喜欢的东西－模拟器。在制作杂志的过程中，编辑们承受着很大的工作压力，有可能花了大量时间筹划的一个栏目、一篇文章，结果招来的是大量的批评和谴责，只要是为了杂志能够办得更好，我们并不会介怀。不过在这个板块里面，编辑们可以真正毫无掩饰的说出自己的真实感受，表现出在工作之外自己的一些所见、所闻和所感，让读者看到编辑们作为普通人的一面，这未尝不是一件好事。

制作这期杂志先后经历了中秋、国庆两个节假日，在这期间我们好好总结了过去杂志在制作过程中的一些不足和弊端，拟定了今后一些栏目的发展方向和副产品的制作蓝图。在模拟器相关的咨讯相对较淡的这段过渡期，杂志的重点将尽可能的倾向一些早期的模拟器发展历史、文化以及经典游戏的综合赏析、归类总结的文章，过去一些优秀的技术类文章和好的栏目将会逐渐恢复和连载，杂志的制作也将渐渐走上正轨，当然大家有什么好的建议、好的选题也不要忘了及时给我们提出。

Taka

走る南风に乗って/苍く染まる风を切って/心こと驱けだしているんだ真昼の月を追い越して/昨日とは违う世界へ/どこまでも走り拔けてくあの风のように没有南风了……跳过秋天直接入冬……竟然跳过秋天直接入冬！月内的连续感冒事件无处申诉就不提了，但那床上的被子还盼着浸染艺术的、运动的、浪漫的……秋的气息呢，心情真是难言舒畅，KURORO 曹长，“人生可以来第二次”枪借我！当初只是为了相良君才玩《机战 J》，现如今《全金属狂潮 3》都完结了，游戏中的相良君我都还没见到……别对我指手划脚好么，谁让最近足球赛事如此频繁呢，WC 预选、欧冠、联赛，BBS 的前一轮论战还未结束，下一轮比赛又出结果了，踢球的大爷们真是铁打的么，如果这段时间加强药检力度，恐怕能爆出 N 多猛料吧。

微风

对于难度更上一层楼的《忍者龙剑传*黑》实在爱不释手，虽然关卡、剧情、人物等等的变化都不大，但难度的提升简直让这款游戏变成了一个全新的东西，或许游戏难度才是我真正迷恋动作游戏的根源，虽然被虐待但感觉很爽（被虐狂的表现，大家勿模仿）。

终于如愿以偿地做好了我自制的 MAME 1.0 珍藏版，里面有全部 ROMS；有各版本的 MAME；有全套周边，有自定义的收藏夹，还有以前对于模拟器的一些废话，这里除了满足我的收藏欲外，也埋藏了我曾经的回忆。



临时邮购通道

邮购说明：

先满足广大读者的需求，我们临时开通了一个农业银行汇款邮购，您可以购买以下产品：

产品名称……邮购价格（已含挂号邮寄费用）

《模拟地带杂志》第20——24期……15元

《模拟地带2004典藏合订本》……27元

《街机游戏终极手册》精装普装版……70元

《格斗游戏编年史》……21元

《街机游戏海报收藏本》……31元

《变形金刚机密档案》……27元

《宫崎骏动漫特辑》……37元

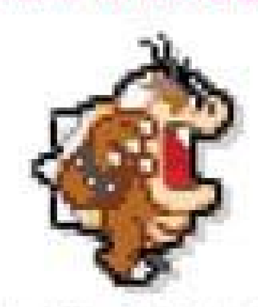
开户银行：中国农业银行 北京市分行 [illegible]

银行帐号：95599 8001 42880 33713

开户人姓名：[illegible]

即将推出：《GBA游戏和图鉴收藏本》、《任天堂红白机20周年特典》、《MAME 0.1000黄金典藏》







金地辉煌近期产品



《街机游戏海报收藏本》
29元/含DVD一片

全彩色大开本画册，额外赠送四开和六开海报，光盘包括目前大量的街机游戏海报高清晰图片，4G 海量容量，是每位街机爱好者不可多得的收藏珍品。



《宫崎骏动漫作品特辑》
35元/含CD一片+书签一套

全彩色 16 开 288 页铜版精美印刷，包括宫崎骏的幻想世界，吉卜力的众生与历程，真实的美术写真馆和业界的回响四大部分，随书赠送绝版书签一套。



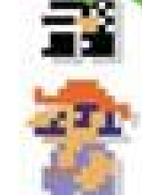
《变形金刚机密档案》
25元/含CD一片

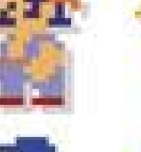
以美版变形金刚 G1 系列为主线，包括多个系列近 250 位精选人物，便至介绍每个人物的档案 / 职能 / 个人介绍 / 武器技能及弱点，由加拿大 Dream-Wave 漫画公司绘制的超高精度形金刚人物，光盘中包括变形金刚元祖 G1，群星时代和新时代的经典画廊。

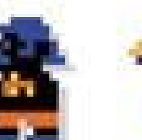
约稿信息

杂志投稿信箱现已改为 ezmag@163.com，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时请注明文章的栏目、类型以及作者的详细联系方法，切记切记。





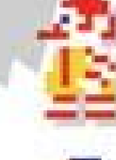








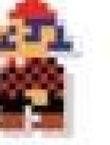


























邮购方法及注意事项：

1、请到所在地农业银行分理处，向银行工作人员咨询汇款方式，他们会指导您填写汇单，请务必准确填写账号及开户人名字，并将汇款金额及手续费一并交与银行，记住索取并保留汇款凭证。

2、请在汇款后，发一封电子邮件至 51663819@163.com，写清楚汇款时间，汇款金额，并写清购买产品名称和数量，请务必写清楚您的地址，姓名，邮编及联系电话，以免耽误发货。

3、一般情况，我们会在发出当日给您去电子邮件确认，请注意查收，如果长时间得不到回复，请发信向我们咨询。

4、我们大书采用邮局专用发泡袋包装，杂志是用邮局牛皮纸封包装，如有特殊要求，请来信与我们联络。

因刚开始开展邮购业务，还有很多工作尚未完善，请大家谅解，我们也会陆续推出其他邮购方式。